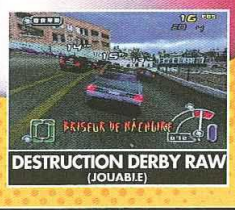
Découvrez la PS one : la nouvelle PlayStation de Sony

PlayStation® MAGAZINE

NUMÉRO 44 • JUILLET/AOUT 2000

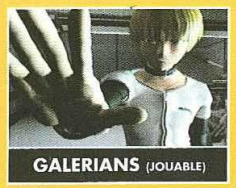
Rayman 2
Un héros pas comme les autres

10 démos
Qui dit mieux ?


DESTRUCTION DERBY RAW (JOUABLE)

RAYMAN 2 (JOUABLE)

COLIN MCRAE RALLY 2 (JOUABLE)


GALERIANS (JOUABLE)

TEAM BUDDIES (JOUABLE)

- SILENT BOMBER (VIDÉO)
- TOMBI 2 (VIDÉO)
- GRIND SESSION (VIDÉO)
- RONALDO V-FOOTBALL (VIDÉO)
- TENCHU 2 (VIDÉO)

T 6856 - 44 - 49,00 F - RD

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 44 • JUILLET/AOUT 2000 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

L'OR

É A L
PARIS

"COIFFURE **FROISSÉE,** EFFET **SAUT DU LIT.**"

Les coiffures tiennent,
les cheveux aiment.

L'ORÉAL
PARIS

Parce que je le vaux bien.

www.lorealfx.com

Feedback

Juin fut le mois des rumeurs les plus folles, parfois vraies, souvent erronées. Même des sites Internet « sérieux » relatant la vie de la Play se permettent des canulars (dernier en date : un site américain où Ken Kutaragi « s'excuse » des défauts de la Play 2 et annonce l'annulation pure et simple de sa commercialisation en Europe !). On se dit que les infos sont parfois à prendre avec des pincettes. Et nous sommes là pour rectifier le tir. Une seule adresse pour calmer les rumeurs, donc : celle du Feedback !

Un seul être vous manque...

Je vous écris parce que j'ai un grave problème. Ça fait un mois que je ne peux plus avoir ma « dose » de Play car mes parents me l'ont enlevée (en ce moment, je me sens comme une mère à qui on a enlevé son enfant) et le prétexte de cet acte cruel est que la console tue la télé (euh... oui, ça fait la deuxième télé qui meurt... mais je ne sais pas pourquoi) et j'espère que vous me direz que ce n'est pas à cause de la Play... S'il vous plaît, dites-le moi !!! Euh..., pardon, je me suis laissé aller. En tout cas, je souhaite gloire à votre mag, et longue vie à votre télé.

Alex, « un drogué » de la console, de Paris (75)

Désaccord parental

Que les parents sont cruels... Il y a parfois de quoi s'énerver. C'est vrai, il ne faut pas abuser. De toute façon, tout abus est abusif, pas vrai ? Alors profitons-en pour faire taire toutes ces rumeurs : les jeux vidéo ne rendent pas épileptiques, ne rendent pas violents et ne ruinent pas les téléviseurs. Mais (car il y a un mais) ces problèmes peuvent se manifester à l'occasion d'une partie sur console ! Remettons les choses à leur place. Tous ces troubles existent déjà, tout simplement. Par exemple, si votre modèle de télé commence à accuser le coup, elle pourra sauter à l'occasion d'une partie (ce qui n'a aucun lien de cause à effet). A la limite, si vous activez la pause durant 27 heures 35 minutes dans un jeu, vous pourrez éventuellement endommager le tube cathodique... A part ça, rien de menaçant pour votre écran à turbines. Alex, ne t'inquiètes pas, je vais te faire un mot pour tes parents. A moins qu'il faille comprendre la phrase « la console tue la télé » comme « la console empêche de regarder des émissions intéressantes comme le Télé-achat ou le Bigdill ». Alors ? Quel est le prochain grief qui s'inscrira sur la liste des reproches ? Les jeux vidéo rendent joueur ?

Tout est mini dans notre vie

La première Play n'était pas franchement encombrante, mais voilà qu'on nous annonce l'arrivée d'un nouveau modèle de PlayStation (cf dans ce n° en page 24) ! A croire que l'arrivée de la Play 2 n'avait pas calmé les ambitions. Rien de révolutionnaire pourtant : ce n'est qu'une « simple » PlayStation dont on aurait réduit les dimensions originelles, réduction des composants oblige, pour en faire une « PlayStation transportable ». Nom de baptême : la PS One. Physiquement, rien à signaler, si ce n'est cette petite réduction de taille. Pour vous donner une idée de sa largeur, elle excédera de peu celle d'une manette Dual Shock. Les résidents japonais pourront se procurer l'objet dès le mois de juillet. Un petit écran LCD (à cristaux liquides et donc plat) sera, lui, disponible en option (pas avant 2001), ce qui en fera une console transportable à part entière. Un écran qu'il n'est pas exclu de voir fonctionner aussi sur les deux Play ! Sauf que l'aspect « portable » sera quelque peu limité : l'alimentation ne se fera que sur secteur... ou sur un allume-cigares de voiture ! Oubliez donc l'idée de jouer dans le métro avec des piles... Tous les accessoires seront bien sûr compatibles ; leur taille, elle, ne sera pas revue à la baisse ! Puisqu'il faut bien que la console apporte un petit quelque chose de neuf, on l'a équipée d'une prise pour téléphones portables. Cette option permettra ainsi d'échanger à distance des informations avec un autre utilisateur de la PS One (des blocs de sauvegarde notamment). En revanche, pas de mode de jeu en réseau escompté via le téléphone.

Série dérivée

Si je vous écris, c'est pour parler de la PlayStation one. J'ai chopé quelques infos sur Internet mais pas trop complètes. Et c'est donc tout naturellement que je m'adresse à vous pour répondre à ces quelques questions. Pour commencer, est-ce que tous les périphériques de l'actuelle Play seront compatibles ? Ensuite, sortira-t-elle en France, et si oui, quand ? Et pour finir, il est question de connecter un portable dessus, mais à quelle fin ?

Voilà, en espérant être publié, merci et au mois prochain.

Le surfeur fou dit ViperGTS à Castres (81)

On va voir si vous avez les épaules assez larges.

3 places de pilote de Rallye en jeu.

Vous avez entre 18 et 25 ans, garçon ou fille,
vous avez votre permis de conduire, vous voulez devenir pilote de Rallye,
alors tentez votre chance.
***Renseignements** : 01 44 30 24 00 - www.ffsa.org - 3615 FFSA (2,23 F/mn).*

RALLYE JEUNES FFSA PEUGEOT

FÉDÉRATION FRANÇAISE FFSA DU SPORT AUTOMOBILE

EUROSPORT FRANCE

TOTAL

MICHELIN

Échappement

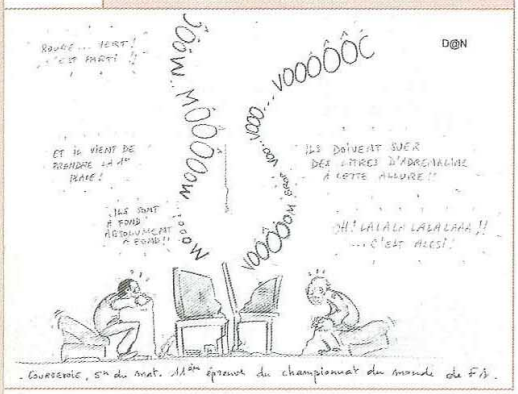
PEUGEOT

Avec la participation de

Jouer en terrain connu

Sera-t-il possible avec la PlayStation 2 de fonctionner en réseau fermé comme on le voit dans les cyber-cafés, et de cette manière jouer à 10 ou 20 sur une simulation de course automobile, par exemple ? Jouer via le réseau Internet avec des joueurs du monde entier est une super-idée, mais jouer dans une salle avec tous mes amis autour, c'est ça le vrai délire. Vous l'aurez compris, je suis de ceux qui pensent que le jeu vidéo est une vraie dynamique de groupe, et si la Play 2 le permet, j'aimerais créer un club près de chez moi, en espérant que d'autres en fassent tout autant, en vue d'organiser de véritables rencontres (dans tous les sens du terme). En espérant que ma question retiendra votre attention. Bien amicalement.

Jean-Pierre Triadon, de Les Paluds de Noves (13)



Des prix à tout casser ?

Bonjour à toute l'équipe de PlayStation Magazine. Il y a quelques questions qui me trottent dans la tête, alors je me décide à vous écrire, délaissant un peu mes révisions du bac. Tout d'abord, je viens de recevoir un catalogue de vente par correspondance, La Red..., pour ne pas la citer, et qu'est-ce que je vois ? La PS2 en vente à partir d'octobre (ce qui est normal) mais au prix exorbitant de 2 990 F !!! Je regarde la configuration de la bête, mais en aucun cas, un disque dur ou un modem n'est ajouté, ce qui aurait pu expliquer cette hausse de prix. Alors, j'aimerais bien savoir si ce sera plutôt 299 $ (2 100 F) ou alors quasiment 3 000 F qu'il faudra compter, car dans ce cas, il va falloir casser la tirelire.

Cyril, de Millau (12) allias Snake sur le Net à Counter-Strike et Unreal Tournament.

Salut à tous ! Tout d'abord félicitations pour votre super-mag. Je voudrais savoir quel sera le prix exact de la Play 2, car dans tous les magasins où je suis allé on m'a répondu : entre 2 500 et 3 000 F. J'avoue que je ne m'attendais pas à un prix aussi élevé. Merci de me répondre.

Sébastien

Le meilleur ami, c'est l'ennemi

Ouf, les possibilités de jouer en réseau avec la Play n'ont pas fait de vous des misanthropes ou des autistes, c'est au moins une bonne nouvelle. Car le plus fun dans les parties en multi-joueurs, qu'est-ce sinon la convivialité et le partage ? Autant pester sur des personnes présentes physiquement, plutôt que tout seul devant son écran. En même temps, vos divers courriers ont remis au goût du jour l'option link de la Play, presque oubliée par les développeurs, tels ces lecteurs tout engagés à sa cause, qui nous ont informés de leur invention : la Simultanetion, un accessoire permettant de jouer « câblés » avec… 4 téléviseurs, pas moins ! Pour ce qui est du jeu réseau avec la Play 2, via le modem, il sera effectivement possible de jouer aussi en « petit comité ». Il suffira de créer son propre serveur, avec un mot de passe d'accès : seuls les joueurs le connaissant pourront se connecter. Un principe qui existe déjà sur PC pour le jeu en ligne. Seconde possibilité : la Play 2 sera équipée en option d'une carte réseau (elle possède une entrée dédiée). Là, le principe de jeu sera le même qu'actuellement sur les PC, lors de parties entre potes sur plusieurs machines, en réseau fermé, ou comme tu le précisais, dans les cyber-cafés. Et comme si ça ne suffisait pas, voici l'illustration qu'il fallait pour votre engouement. Le link, un sujet plus que jamais d'actualité. Merci à Valentin Rebondy, alias D@N, pour son coup de crayon.

Le tout RPG

Salut PlayStation Magazine, tout d'abord, je suis un fervent lecteur de votre magazine depuis des années. En plus de cela, j'adore les RPG (jeux de rôle) et j'ai lu quelque part que, lors de sa sortie en France, Vagrant Story serait vendu avec un CD de démos de Chrono Cross et Legend of Mana, deux jeux exceptionnels (suite de Chrono Trigger et Secret of Mana). Ma question : ces jeux arrivant sur le marché américain, y a-t-il une sortie prévue sur notre console française ? Si oui, y a-t-il une date définitive et seront-ils localisés ? En espérant être publié, bonne continuation à votre mag.

Thomas Pieters, de Perpignan (66)

Salut à tous, je vous écris pour savoir si FF9 sortira en France ou si les développeurs allaient encore nous faire savoir que nous ne verrons jamais ce 9e volet, ce qui est fort agaçant.

Matt 19 ans de Dunkerque (59)

Sortira ? Sortira pas ?

Squaresoft semble avoir retenu la leçon : alors que le précédent FF8 avait suscité des interrogations pendant des mois, avait été le fruit d'innombrables revirements de situation, cette fois, tout est clair et net, 6 mois avant sa sortie (prévue pour décembre 2000) : pas de revirement en vue pour FF9. Vous pouvez être assuré de l'avoir un jour au bout du paddle. Chrono Cross et Legend of Mana, eux, semblent buter sur ce qui demande le plus de travail en général : la localisation (la traduction). C'est du moins une des raisons invoquées par Squaresoft à l'annonce que ces deux jeux ne seraient pas commercialisés en Europe, et plus précisément en France. Apparemment, les nombreux textes présents dans le jeu rendaient la tâche impossible à court terme. Ou alors ç'aurait été au détriment de la qualité. Mieux vaut pas du tout que mal, pourrait-on se dire, pour se consoler. Non, y a sûrement mieux : le lancement de Parasite Eve 2 cet été dans nos vertes contrées (le 1 n'était même pas sorti ici) et de Front Mission 3. C'est pas un beau revirement de situation, ça ? Quant aux éventuelles présences de démos des deux titres avec Vagrant Story, elles sont à oublier. La version boîte américaine du jeu les contenait effectivement en démos non jouables. Ce n'était cependant pas une raison pour les voir débarquer avec la version française. De quoi apaiser les regrets, en quelque sorte.

La PS2 par VPC

La surprise du mois, incontestablement. Pour les plus pressés, la PlayStation 2 est déjà disponible en pré-commande, officieusement, chez les revendeurs, mais carrément officiellement dans les deux plus célèbres catalogues de vente par correspondance ! Sachant qu'il s'agit de leurs éditions Automne-Hiver 2000, la moindre des choses, pour rester fidèle à l'actualité, était de faire figurer la nouvelle console dans leurs pages. Evidemment, les commandes seront acheminées à partir du 26 octobre, n'en espérez pas moins ! Ce qui est plus surprenant est de voir son prix définitivement fixé par les revendeurs en question : pas moins de 2 990 F ! Puisque le prix de base de la Play 2 n'a pas encore été dévoilé, ces 2 990 F s'annoncent d'ores et déjà comme un plafond, étant donné que la somme peut être réglée à l'heure qu'il est (ce qui évitera des pertes, au cas où…). Le prix pourrait bien être de 2 790 F selon nos informations. Pas la peine d'espérer trouver la PlayStation 2 à moins de 2 500 francs à l'heure actuelle (le prix final dépendra des cours de change des monnaies entre le yen et l'euro). Les 299 $ annoncés dans notre précédent numéro (soit environ 2 100 F) ne concernaient que les États-Unis, où le prix de base avait, lui, été définitivement fixé. Rien n'avait percé concernant la France ou l'Europe.

NOUVEAU

LA FRAÎCHEUR NARTA EXISTE MAINTENANT POUR HOMME

EFFICACITÉ MAXIMUM
SA FORMULE ANTI-TRANSPIRANTE RÉGULE LA TRANSPIRATION JUSQU'À 48 H

PARFUM DE QUALITÉ
SA BILLE EXTRA LARGE DÉPOSE UN PARFUM FRAIS ET INTENSE QUI DURE LONGTEMPS

NARTA HOMME

Et une idée, une !

Q *Salut à toute l'équipe et bravo pour votre mag, pour downolader, pour la nouvelle rubrique DVD Land et enfin pour le CD de démos. Pendant que je m'éclatais à tuer du zombi virtuel sur Resident Evil 3 la semaine dernière, une idée m'est venue (aucun rapport avec RE3) : pourquoi mon mag préféré ne pourrait pas inclure, en plus du CD de démos, un poster d'un bon jeu du moment (Gran Turismo 2 par exemple) ? Car sans cela, en regardant les murs de ma chambre, on ne peut pas deviner que je suis un fan de la petite boîte grise. Alors, elle est comment l'idée, hein ? Si j'ai l'honneur de recevoir une réponse, je suis sûr à 10 % que vous me direz « Quelle bonne idée ! » et à 90 % « Quelle bonne idée mais impossible à réaliser ! » puisque si ça avait été possible, vous l'auriez sans doute déjà fait. Allez, salut et bonne continuation.*

Le Nemesis en personne (si, si !)

A brick in the wall

R Un célèbre maçon a dit : « les murs sont le reflet de l'âme. » A moins que ce ne soit un célèbre groupe de rock des années 70… Quoi qu'il en soit, le poster est un vœu souvent formulé, jamais exaucé. Des générations de lecteurs frustrés, à n'en point douter. Des dizaines de mètres de murs vides, ternes, absents, sans l'ombre d'un détail pour susciter la curiosité de votre entourage sur votre passion des jeux… Mais voilà, aussi fréquente cette question soit-elle, il nous a fallu trouver le compromis depuis longtemps : magazine plus cher avec un poster ; magazine avec moins de pages d'informations et un poster ; magazine plus long à paraître pour des raisons d'impression avec un poster, etc. Si une de ces suggestions avait percé, vous auriez 90 % de chance d'en trouver, et 10 % qu'il soit absent, c'est certain ! En tout cas, continuez à méditer sur la nouvelle formule du mag qui vous attend, car c'est avant tout le vôtre que nous préparons dans le plus grand secret.
A l'ombre… de nos parasols.

La Play 2 à l'heure de la France

Q *Salut la rédac. Je n'ai qu'une seule date en tête (vous savez déjà de quoi je parle) : le 26 octobre 2000. Mais une question me trotte dans la tête : est-ce que la PlayStation 2 sera disponible partout en France ou simplement en Ile-de-France, le 26 octobre ? Parce qu'à force d'y réfléchir, j'ai l'impression que l'import s'effectuera d'abord sur la région parisienne. S'il vous plaît, assurez-moi que ce que je suis en train d'écrire est faux.*

The Player II, Bertrand (14 ans), de St-Albain en Saône-et-Loire (71)

Vivement l'automne !

R Lorsque l'on annonce la date de sortie officielle d'un jeu ou d'une console, il s'agit d'une date butoir, c'est-à-dire que le jeu ne pourra en aucun cas être mis en service, sur le marché, avant cette date, sous peine de voir son vendeur être hors-la-loi. Or, les produits en question devront parvenir au revendeur avant cette date, bien sûr, pour qu'il soit fin prêt à accueillir les acheteurs (et ils seront nombreux, le 26 octobre). Tout ne se fait pas en un jour ou en quelques heures. Des stocks sont constitués, l'approvisionnement ne se faisant pas de façon ponctuelle. Non, la PlayStation 2 ne sera pas débarquée par hélicoptères de combat, telles des cargaisons de ravitaillements en période de pénurie, à une date fixe. La région parisienne ne sera pas non plus la cible privilégiée de l'importation. Il n'y a aucune raison qu'elle le devienne en tout cas, malgré sa position « stratégique » dans l'Hexagone. La Play 2 sortira bien à l'échelle nationale, le 26 octobre de cette année.

Y en a deux qui suivent…

Q *En lisant le numéro du mois de juin, je suis tombé sur une double page publicitaire d'un magasin de jeux vidéo. Quelle ne fut ma surprise en voyant un article sur Gran Turismo 2. Je cite : « Découvrez en exclusivité les 15 voitures de légende du Mans sur le CD supplémentaire de la version limitée de Gran Turismo Défi GT… 3. D'où sort cette version limitée dont je n'ai jamais entendu parler, et faut-il regretter l'achat de GT 2 « version normale » ? Expliquez-moi, merci d'avance.*

Julien Rostoucher, de Dombasle (54)

GT du côté du Mans

R Pour en savoir plus, il suffisait de lire l'article sur Le Mans qui suivait la double page (!). Après, on va se plaindre que les pubs sont trop nombreuses dans le mag : elles deviendraient donc des sources d'informations privilégiées ? Enfin, pour ceux qui ne suivent pas, rappelons l'existence d'une nouvelle version boîte de Gran Turismo, avec quelques bonus : permis B passé, 100 000 points de crédit (ce qui vous permet de customiser, sans effort et dès le lancement du jeu, votre voiture), 15 voitures supplémentaires spécial Le Mans, ce qui, au vu des 600 voitures disponibles au total dans le jeu, ne paraît pas astronomique. D'autant que ces bolides peuvent être accessibles au prix de quelques efforts dans la version de base. L'avantage : un prix tombé à 299 F (contre environ 350 F à l'origine). C'était le coup de pouce de Sony pour rendre son jeu un peu plus accessible, autant financièrement que de façon ludique. Cette version se destine donc davantage aux novices ou à ceux qui n'ont pas encore acquis le jeu tout court. Mais qu'est-ce que vous attendez ?!!

Où nous écrire ? sur le Net

Le mail du Feedback : sjensen@hfp.fr
François Donatien : fdonatien@wanadoo.fr
Nourdine Nini : trazom@club-internet.fr
Julien Chièze : jchieze@hfp.fr
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr
Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr
Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

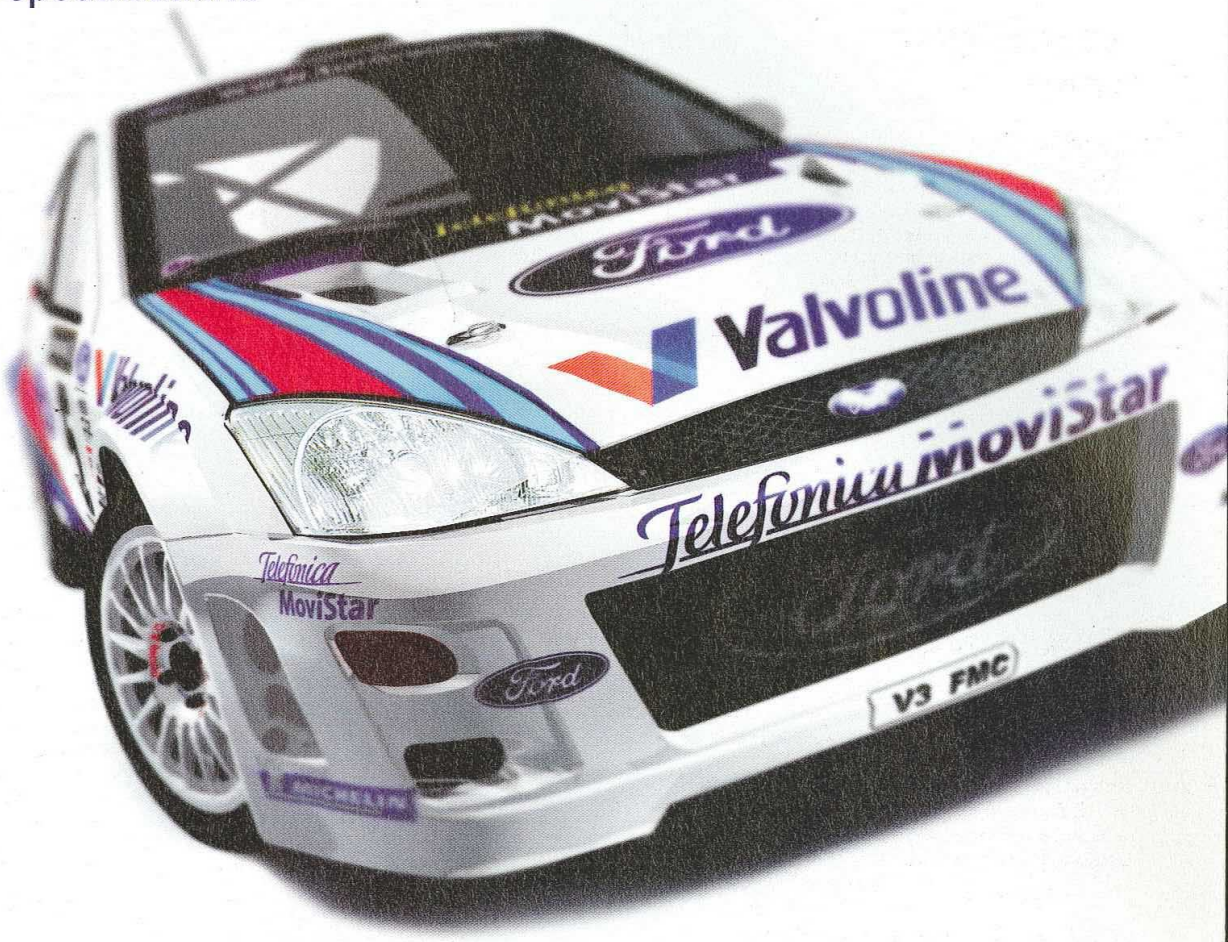
et sur papier...

PlayStation Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton - TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Est-il annoncé ?

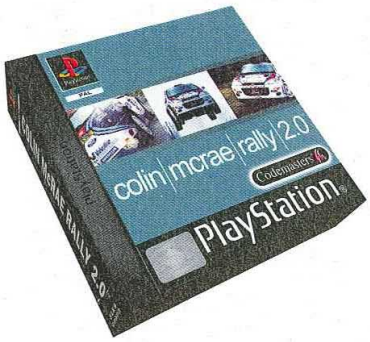
TITRE DU JEU	EST-IL ANNONCÉ ?	ÉDITEUR	DATE DE SORTIE EN FRANCE
RUGBY 2001	-	E.A. SPORTS	ANNULÉ
MEDAL OF HONOR 2	OUI	DREAMWORKS INTERACTIVE /E.A.	OCTOBRE 2000
TAXI 2	-	UBI SOFT	ANNULÉ

Performances améliorées,
Moteur boosté,
Design époustouflant.



vous croyez *vraiment* être prêts?

colin|mcrae|rally|2.0™



Suite du **n°1 des ventes**

LA simulation de rallye est de retour. Colin McRae Rally 2.0 est là : son moteur a été retravaillé pour donner des résultats au-delà de toutes vos attentes. 21 des voitures de rallye les plus performantes au monde à travers 8 pays, par tous les temps. Un nouveau mode Arcade étonnant avec 6 voitures simultanément sur plus de 8 circuits. Nouveau : le Challenge Rallye, 2 joueurs, 2 voitures, 1 circuit. Des véhicules modélisés avec précision dans des scènes à couper le souffle. Un tout nouveau moteur de gestion physique de la voiture et de ses dommages. Suspensions indépendantes pour les 4 roues. Ecran divisé pour les courses en un contre un. **A vous de jouer !**

"Le meilleur jeu de rallye toutes consoles confondues !"

PlayStation Magazine

www.codemasters.com

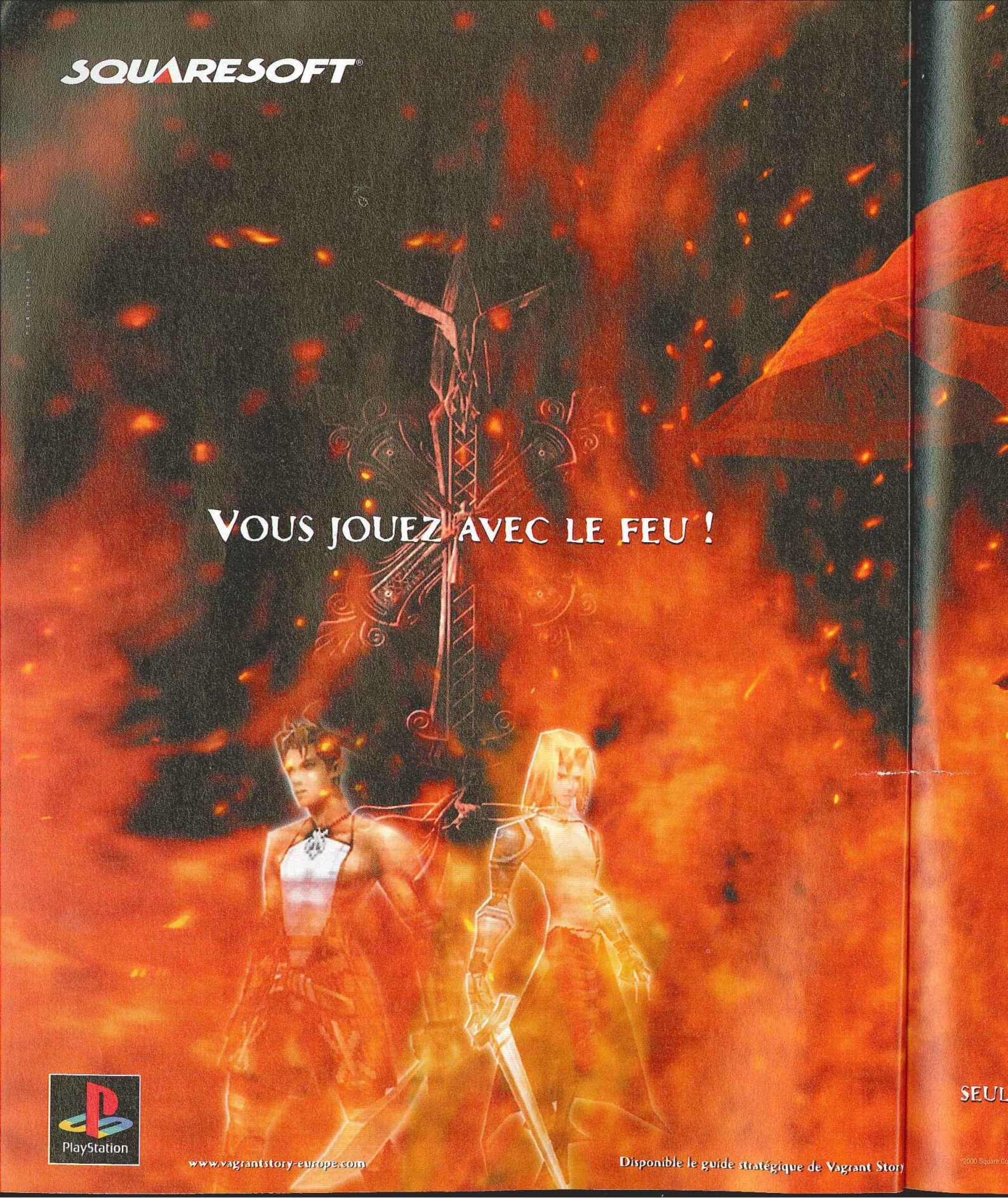
9,5/10 Total Play **9/10** Joypad **9/10** PlayStation Magazine

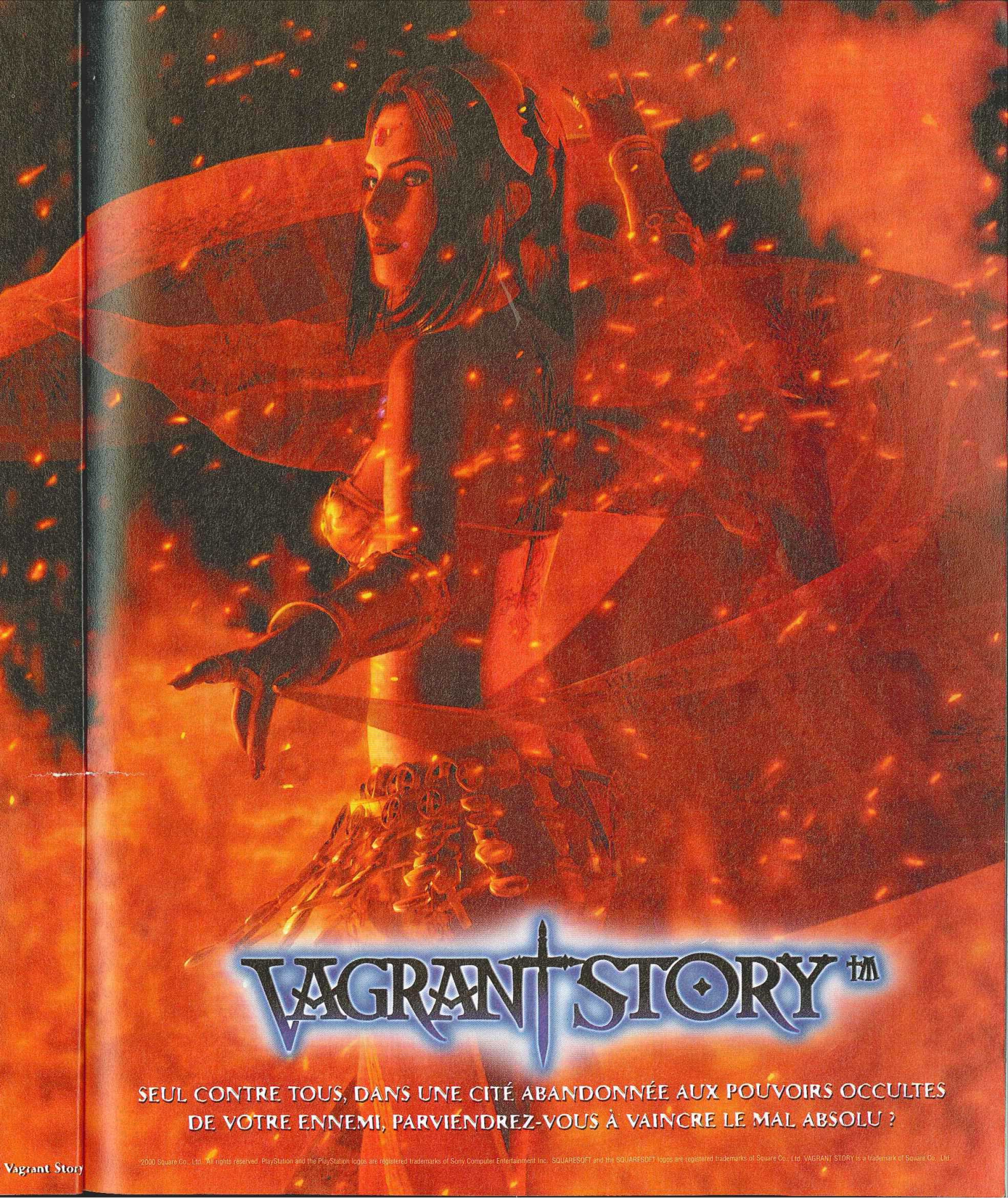
Codemasters®

GENIUS AT PLAY™*

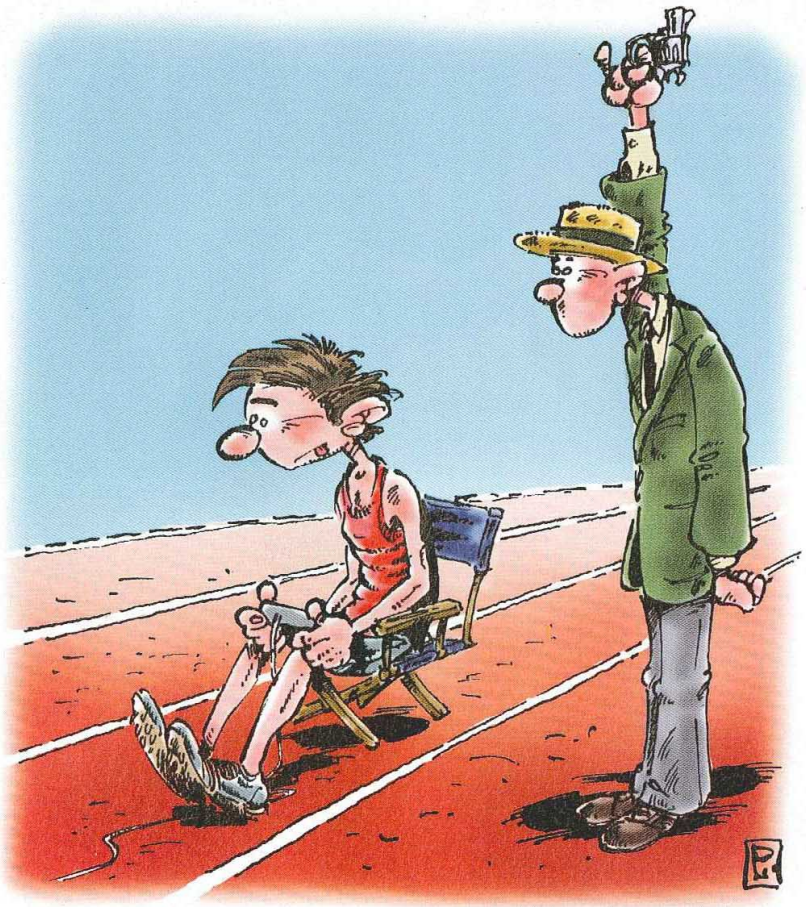
*LE GENIE DU JEU

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0 "™ is a trademark of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "Colin McRae"™ and all other trademarks and copyrights are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


SQUARESOFT
VOUS JOUEZ AVEC LE FEU !
PlayStation
www.vagrantstory-europe.com
Disponible le guide stratégique de Vagrant Stor
SEUL


VAGRANT STORY TM
SEUL CONTRE TOUS, DANS UNE CITÉ ABANDONNÉE AUX POUVOIRS OCCULTES
DE VOTRE ENNEMI, PARVIENDREZ-VOUS À VAINCRE LE MAL ABSOLU ?
©2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. VAGRANT STORY is a trademark of Square Co., Ltd.

éditorial



Les jeux vidéo discipline olympique.

Ou presque. Au hasard de nos lectures on se sera arrêté devant cet article extrait du quotidien Le Monde (17/06/2000) dans lequel on apprend que Starcraft, jeu PC faisant suite au célèbre Warcraft 2 que nous connaissons sous nos latitudes PlayStation serait devenu en Corée du Sud un « sport national ». Une curiosité ou bien plus, les prémices d'une nouvelle orientation du loisir. 1,4 million d'exemplaires de ce titre PC ont trouvé acquéreurs dans un pays de 47 millions d'âmes dans lequel les logiciels de jeu subissent à l'accoutumée les affres du piratage intensif. Le joueur est un étrange animal. Sociable avant tout comme le montre le succès de Starcraft, jeu multi-joueurs en réseau par excellence. Une pratique, aujourd'hui spécifique au monde du PC et que les consoles dont la PlayStation 2, sauront, on s'en doute, exploiter l'énorme potentiel. Le jeu on-line comme centre d'intérêt principal des joueurs ? On le croit, l'exemple de la Corée l'illustre. Ne reste à l'Europe qu'à adapter son infrastructure de télécommunication. Un autre challenge de taille qui n'aura rien d'olympique mais qui restera probablement épique.

François Donatien

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérante Christine Lenoir.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directeur de la publication Christine Lenoir.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps - oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef François Donatien fdonatien@wanadoo.fr
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Grogory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Xavier Brun, Julien Chièze, François Donatien, Sonia Jenson, Michaël Sarfati, Laurent Sarfati, Karine Nitkiewicz, Julien Hubert, Edouard Duchamp, Christophe Narbonne et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr)
2ème rédacteur graphiste Sonia Caron (scaron@hfp.fr)
Maquette Yohan Meheu, Catherine Branchut et Joseba Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - cllefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de pub Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) - jfeneux@hfp.fr
Assistante de publicité Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin - hchemin@hfp.fr

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.

Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.

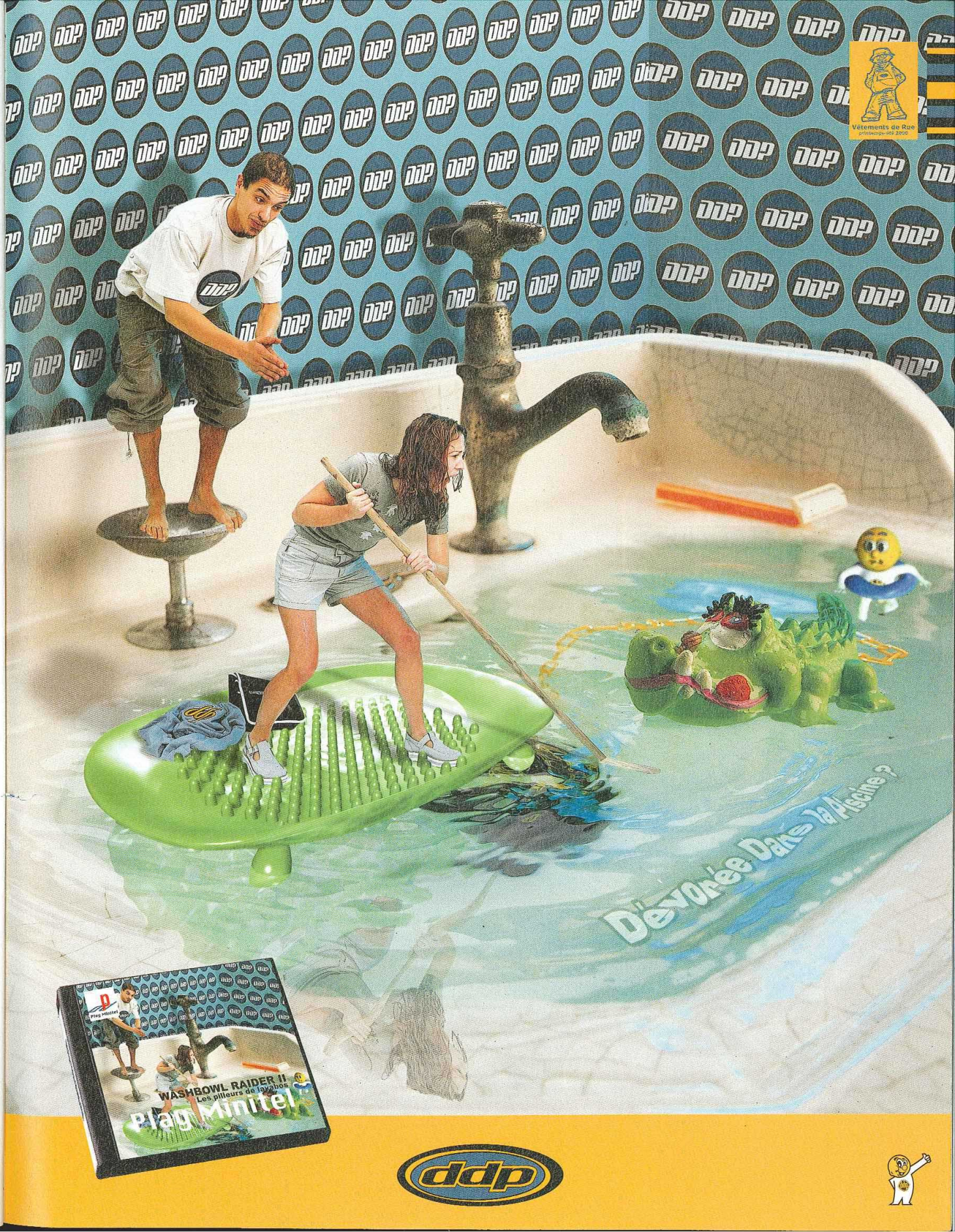
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

Illustration de la couverture Raymam 2 © Ubi Soft.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier :
Fleur Breteau, Richard Brunois, Steve Odic, Agnès Rosique, Anne Vaganay, Sophie d'Alméras, Stéphanie Petit, Lize Ashford, Priscille Damoly, Grégory Delfosse, Anne-Karine Denoble Julie Borzahian, Jérôme Barbe.

Pour contacter la rédaction sjensen@hfp.fr


Vêtements de Rue
printemps-été 2000
Devinez Dans la Piscine ?
WASHBOWL RAIDER II
Les pilleurs de lavabos
Plag Minitel
ddp

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°44 JUILLET/AOUT 2000

18 CASTING

Bien plus qu'une console de jeux vidéo, la PlayStation 2 est en passe de devenir un système de loisirs interactifs. Avec son DVD, ses 128 bits et ses 270 jeux en préparation, la nouvelle console Sony se veut le générateur d'Emotion.

100 EN COUVERTURE

Avec une taille de petit garçon et des allures de Zébulon, le « Pinocchio » de Michel Ancel est devenu un personnage emblématique. Très apprécié du grand public, Rayman fait partie de ces héros hors du commun.

24 CASTING

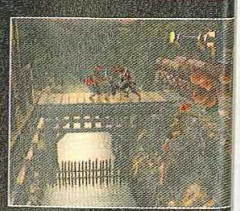
Qui s'attendait à la sortie de la PS One (PlayStation 1, deuxième génération) avant la sortie officielle de la PlayStation 2 en Europe ? Nouveau look et nouvelles dimensions ! Pour une surprise, c'est une surprise !

36 CASTING

Comme beaucoup d'éditeurs, Activision est déjà à l'heure de la PlayStation 2. Course de voitures, action et jeu de rôle sont en projet. Premières impressions sur ces trois softs au tout début de leur développement.

68 CASTING VO

Honneur, bravoure, respect... Des valeurs qui ont quelque peu disparu à notre époque. Capcom franche dans le vif avec cette aventure de samourais et Onimusha renoue avec les traditions ancestrales.



TRAVELLING

De Sang Froid.....120
Destruction Derby Raw.....130
Disney Magical Racing Tour.....124
Dragon Valor.....126
Front Mission 3.....118
Hogs of War.....128
Resident Evil Survivor.....134
Ronaldo V-Football.....122
Silent Bomber.....114
World Snooker Championship....132

92 MAKING OFF

Initiateur du genre, Alone in the Dark prend le rôle du berger pour répondre à la bergère (Capcom et la saga des Resident Evil). Alone in the Dark 4 fait partie des plus gros titres attendus pour cette fin d'année. Il n'y a pas que l'été qui va être chaud !

De Sang Froid © 2000 Revolution Software. All rights reserved. Developed by Revolution Software Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

LIBEREZ JOHN CORD. N'ATTENDEZ PAS QU'IL NE PUISSE PLUS VOUS LE DEMANDER.

En Volgien, "Grâce" se dit "Che", un mot difficile à prononcer lorsqu'on vous maintient de force la tête sous l'eau. Voilà précisément ce qui arrive quand on tient tête au Général Dimitri Nagarov. Voilà ce qui arrive à John Cord.

Les témoignages se sont multipliés ces dernières semaines sur les atrocités commises en Volgia par les forces armées du Général Nagarov.

Les droits de l'homme y sont quotidiennement bafoués : exécutions sommaires de civils, attaques délibérées des minorités ethniques et religieuses, tortures, persécution. Le Général Nagarov ne limite d'ailleurs pas ces traitements aux citoyens volgiens.

John Cord, citoyen anglais, a été enlevé au cours des combats dans la région. Lorsque John Cord est arrivé en Volgia, il avait 36 ans et dix-huit ans de bons et loyaux services dans les rangs de la sécurité armée de Sa Majesté la Reine. Aujourd'hui, John Cord gît, sans force, sur le sol de sa cellule, victime de traitements cruels, dégradants et inhumains. Qui s'en soucie ? Les gouvernements du monde entier refusent d'entrer dans la partie et préfèrent ignorer la situation.

Et c'est donc à vous qu'échoit la responsabilité de libérer John Cord.

Calottia (son nom d'emprunt) est une mère de 40 ans, elle habite un village de pêcheurs au Sud-Ouest de Volgia. Aujourd'hui, elle témoigne : "Les hommes de Nagarov sont venus chez moi, la nuit, ils m'ont emmenée de force, devant mon enfant. Ils disaient qu'ils avaient des questions à me poser. Je suis restée enfermée en prison pendant sept ans. Le monde est au courant. Le monde sait pour John Cord. Mais personne ne prend la situation en mains. Nagarov continue de faire règner la terreur en toute impunité."

John Cord a besoin de vous. Vous avez les moyens de mettre un terme au régime de Nagarov.

Vous avez les moyens de libérer John Cord. Ça ne coûte pas bien cher de lui offrir une chance.

Il suffit de vous rendre chez le distributeur de jeux le plus proche et d'acheter un exemplaire du dernier jeu PlayStation : "De Sang Froid".

La partie ne sera pas toujours facile, mais elle en vaut la peine. La vie de John Cord est entre vos mains.

De Sang Froid © 2000 Revolution Software. All rights reserved. Developed by Revolution Software Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Revolution

www.playstation.tm.fr

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

PlayStation®

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission **Fun Attitude**
du lundi au vendredi à 12 h 30
et gagnez 2 fois 5 jeux !

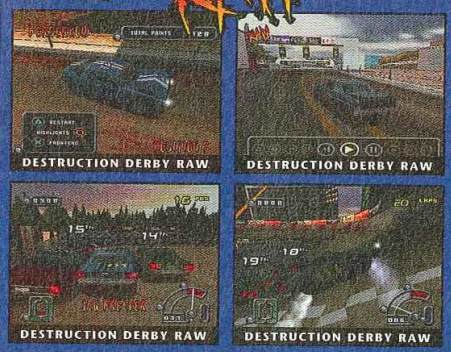
Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Tous les mercredis et samedis, de 14h30 à 18h30 dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

Démonstrations

MERCREDI 28 JUIN - SAMEDI 1ER JUILLET

DESTRUCTION DERBY RAW

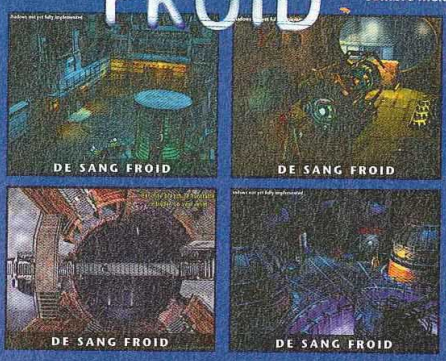


Une multitude de nouveaux modes de jeu : 25 circuits en mode 1 joueur, et 6 en multijoueur. Affrontez-vous à 40 au sommet d'un immeuble (le dernier survivant gagne) ! Une véritable symphonie d'explosions et de collisions : les carrosseries s'enfoncent, les capots s'envolent, les pneus se déchirent et, bientôt, les splendides mécaniques ne sont plus que tôle en charpie. Un hit incontournable... et le paradis des chauffards !

Démonstrations

MERCREDI 26 JUILLET - SAMEDI 29 JUILLET

DE SANG FROID



Dans un futur incertain, une histoire sombre mêlant les services secrets, la Guerre froide et autres questions politiques de la plus haute importance amène John Cord, à enquêter sur son passé. Ce sera votre quête : retrouver vos origines et découvrir ce qu'a été votre vie avant que cette maudite perte de mémoire ne vous frappe : 9 niveaux ingénieusement construits, une réalisation quasi cinématographique, des énigmes recherchées...

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

72 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN NOUVEAU
C.Cial Auchan
44230 Saint-Sébastien sur Loire

72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU
C.Cial Carrefour
72100 Le Mans

84 MICROMANIA AVIGNON SUD NOUVEAU
C.Cial Mistral 7
84000 Avignon

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Cial Mondeville 2
Tél. 02 31 35 62 82 - 14120 Mondeville

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Cial Auchan Petite Forêt
Tél. 03 27 51 30 79 - 59410 Anzin

06 MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU
C.Cial Carrefour Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
06600 Antibes

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière -Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin - 78000 Saint-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Cial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Cial Les Arcades - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Cial Auchan Val de Fontenay - 942120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles - 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur **www.micromania.fr**

- 18000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : déjà plus de 7000 questions/réponses sur plus de 500 jeux.

NOUVEAU !

L'actualité du jeu vidéo en instantané !

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces !

Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Fear Effect (PSX), Messiah (PC), Tomb Raider 4 (DC)...

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

NOUVEAU !

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

10 PlayStation 2 à gagner !

Pour gagner chaque mois 2 PlayStation 2, c'est simple !

Visitez notre site... et laissez-nous votre e-mail et votre numéro de Mégacarte ! Chaque mois deux Micromanes seront tirés au sort et recevront une PlayStation 2 le jour de sa sortie officielle en France le 26 octobre 2000 !

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu video

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Cial Géant La Valentine - 13001 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45
21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57
44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96
45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Cial Auchan Les Trois Fontaines - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle Tél. 02 38 22 12 38
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villen. d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS
C. Cial Auchan Chapelle St-Aubin - 72560 La Chapelle St-Aubin Tél. 02 43 52 11 91
74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE

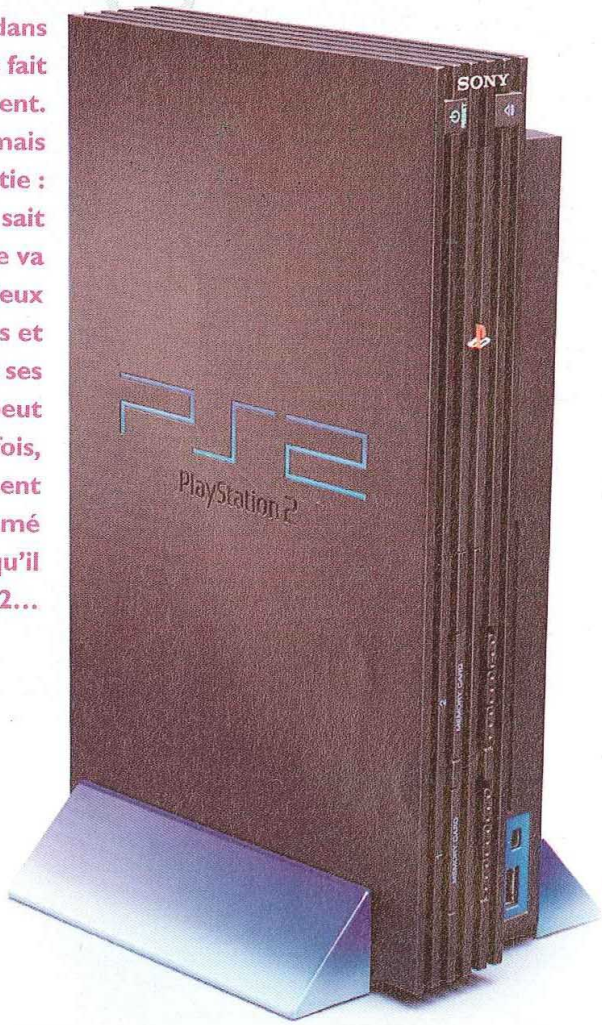
MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.

*Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

Par Dave Martinyuk et François Tarrain

CE QUE VA CHANGER LA PLAYSTATION 2

L'arrivée de la PS2 dans notre beau pays fait figure d'événement. On connaît désormais sa date de sortie : le 26 octobre. On sait également à quoi elle va ressembler, quels jeux vont tourner dessus et quelles sont ses capacités. On ne peut s'empêcher, toutefois, d'être foncièrement excité. Voici en résumé l'essentiel de ce qu'il faut savoir sur la PS2...



La PlayStation 2, on vous en a parlé. On vous l'a même montrée, et on vous présente régulièrement les titres les plus importants qui sortent - ou sont prévus - au Japon et en Europe. Le but de cet article n'est pas de revenir là-dessus, mais plutôt, de manière presque ludique et en tout cas assez pointilleuse, de dire en quoi la sortie de la PS2 en France va modifier vos habitudes, votre environnement ou votre manière de jouer. Comme on ne sait compter que sur nos doigts, nous allons mettre en lumière 10 points essentiels et pas un de plus. Les 10 commandements de la PlayStation 2 en quelque sorte.

1) LA PLAYSTATION 2 EST ENCORE INEXPLOITÉE

On le sait depuis le début, la PS2 est une machine « propriétaire » (ses composants sont fabriqués par Sony et personne d'autre, en tout cas pour le moment, voir notre rubrique Planète Rushes) et l'Emotion Engine, le processeur central, fait encore figure de casse-tête aux yeux de nombreux développeurs. C'est un défaut dans le sens où il vaut toujours mieux avoir un produit fini simple à maîtriser entre les mains, mais d'un autre côté, les surprises peuvent être nombreuses dès que le cœur de la PS2 sera un peu moins obscur. Cette caractéristique est excitante en même temps que frustrante mais mettez-vous bien dans la tête que les jeux sur PS2 depuis sa sortie au Japon n'exploitent que la puissance émergée de l'iceberg. Le plus gros reste encore un mystère... La PlayStation 2 ne manquera pas de surprendre, c'est une certitude.

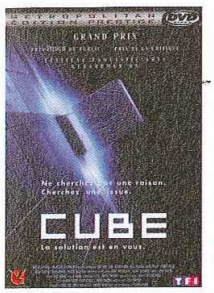
2) LA PLAYSTATION 2 EST AUSSI UN LECTEUR DE DVD

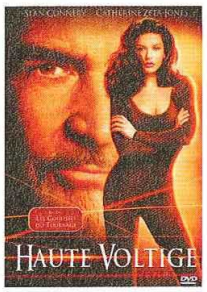
Ça, c'est l'argument marketing qui tue. Et force est de constater qu'au-delà du coup de pub, c'est un coup de génie. Les possesseurs de magnétoscopes sont légion. Parmi ceux-là, seuls les cinéphiles pure souche - ou ceux qui ont un minimum de moyens - sont passés à la vitesse supérieure grâce au DVD. Après y avoir goûté, il faut dire que le support VHS perd tout à coup de sa superbe, c'est vrai... L'idée de se procurer la nouvelle console de Sony émoustille déjà, à la base, les millions de possesseurs de PlayStation première génération. Maintenant, le prix sera certainement un obstacle puisqu'il faudra sans doute compter sur un prix de vente d'au moins 2 500 francs (à moins que les techniques de fabrication n'évoluent pour permettre des économies,

A propos du prix de la PlayStation

Aucune annonce officielle n'a aujourd'hui été faite concernant le prix en France de la PlayStation. Cependant nos dernières informations laissent entendre que la console serait vendue à un prix supérieur à 2 500 francs (2 790 francs). Quant aux premiers jeux PlayStation 2 leur prix devrait se situer entre 450 et 500 francs. Espérons qu'il ne s'agisse là que de vaines rumeurs et que les prix des jeux et de la machine soient bien inférieurs.

La génération de surfaces 3D à la volée est un exemple parmi tant d'autres des merveilles graphiques à venir sur PS2 !





mais il faudra sans doute attendre un peu pour cela). Cet obstacle est balayé de façon magistrale lorsqu'on se dit que l'on a, en plus d'une console ultra-puissante, un lecteur de DVD de salon. Et pas n'importe lequel ! Certains sites de critiques de DVD spécialisés, sur Internet, y sont allés de leurs tests et les conclusions sont toujours au moins favorables. Quand on sait qu'un bon lecteur de DVD coûte effectivement dans les 3 000 francs, on se dit que de nombreux consommateurs vont utiliser leur PS2 en double emploi. Et ils auront raison.

3) LA PS2 FAVORISE LE HOME CINÉMA

Avoir à la maison un lecteur de DVD c'est bien, pouvoir l'exploiter correctement c'est mieux. Avec la PS2, l'environnement hi-fi ou vidéo est nécessairement tiré vers le haut. Pour profiter du son en Dolby Digital ou en DTS (la PS2 dispose des sorties ad hoc), il faut avoir en sa possession un ampli sur lequel se brancher et des enceintes partout dans la pièce. Même chose pour l'image. Profiter d'une image parfaite sur une télé de 36 cm ça frustre un peu, quelque part. Evidemment, vous allez me dire que tout le monde ne gagne pas des fortunes et que ça n'est pas indispensable. Je suis d'accord. Ce qu'il faut souligner ici, c'est que selon le standard de qualité de la PS2, si l'on veut profiter d'un ensemble homogène, il faut être conscient que l'investissement ne se limite pas à la console elle-même. Potentiellement du moins.

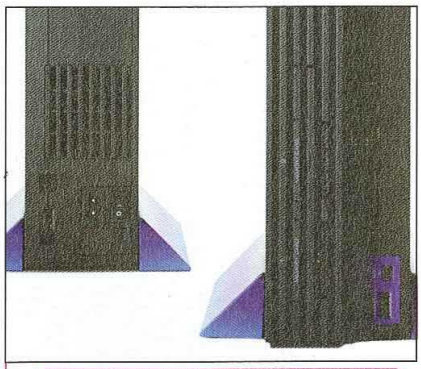
4) LA PLAYSTATION 2 EST UNE MACHINE « OUVERTE »

Si l'intérieur de la PS2 est propriétaire, ce n'est pas le cas en ce qui concerne l'extérieur de la machine et ses différents ports (excepté le port vidéo). Ainsi, les ports USB, FireWire ou PCMCIA - je vous épargne les explications techniques propres au monde du PC - permettent l'adjonction future de multiples périphériques : cartes réseaux, disques durs, manettes, modems... En intégrant ces ports spéciaux, Sony a parié sur le futur. Les applications possibles sont multiples et elles ne manqueront sûrement pas de nous étonner.

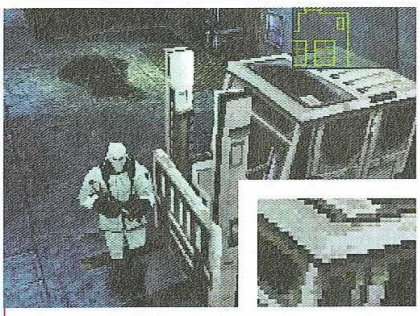
5) LA COMPATIBILITÉ AVEC LA PS 1

C'est une première dans l'Histoire des consoles (si l'on excepte l'adaptateur pour jeux Master System destiné à la Megadrive qui reste cependant un périphérique) : la PS2 permet de faire tourner n'importe quel titre PS1 ! L'intérêt de la chose ? Simple : avant même de posséder sa propre ludothèque, la PS2 offre déjà aux joueurs un choix hallucinant d'excellents titres. Graphiquement, ces derniers se situent largement en retrait par rapport aux productions PS2, mais n'empêche : pour qui n'a jamais usé ses pouces sur une PlayStation, il existe quelques incontournables qui réservent de biens belles heures de jeu (surtout s'ils sont vendus à bas prix, genre en Platinum). De plus, certains titres PS1 profitent des

Certains constructeurs de matos audio, on déjà dévoilé des kits hi-fi complets pour profiter pleinement du «gros son» de la PS2 !

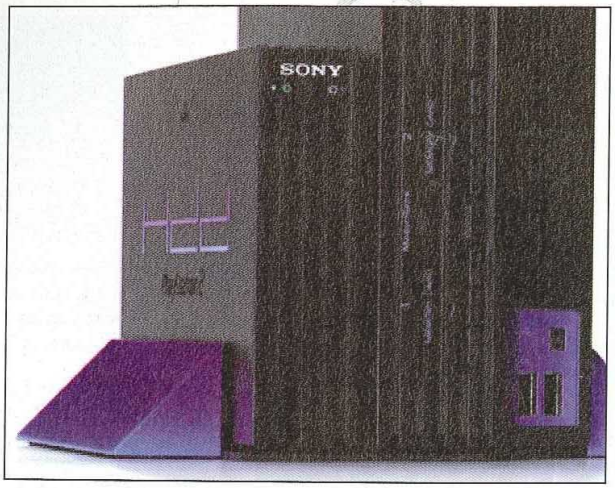


Munie de nombreux connecteurs externes, la PS2 peut accueillir une pléthore d'accessoires et devenir ainsi une vraie machine multimédia.



Grâce à un menu dans les options de la console, il est possible d'améliorer l'image de certains jeux PS1, comme ici Metal Gear Solid.

Certains effets visuels jusqu'alors irréalisables sur console sont désormais possibles sur PS 2. Comme la gestion de Fractales...



Metal Gear Solid 2 est l'un des premiers titres PS2 à dévoiler le potentiel réel de l'Emotion Engine.

capacités de la PS2 pour se faire une seconde jeunesse, en termes de graphismes et de temps de chargement (Vagrant Story, Final Fantasy VIII, GT2, Metal Gear Solid en font la brillante démonstration).

6) UN DISQUE DUR SINON RIEN !

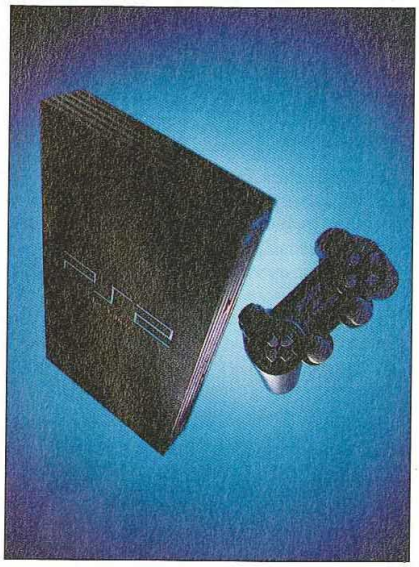
Depuis toujours, l'absence d'un support de stockage réinscriptible est l'une des principales faiblesses des consoles, notamment face aux PC. En effet, un disque dur offre de multiples avantages comme la possibilité pour les développeurs de faire évoluer leurs jeux, grâce à des add-on, ou pour le joueur d'enregistrer des gros fichiers (par exemple lorsque l'on surfe sur le Net)… Or, Sony a annoncé le lancement d'un tel disque dur pour la PS2 ! D'une capacité encore inconnue (plusieurs dizaines de Go, peut-être 50), il devrait sortir en 2001.

7) SONY SURVEILLE SES CONCURRENTS

Il n'y a pas qu'en politique ou en temps de guerre que l'on fait attention à ses adversaires. Dans le vaste monde des jeux vidéo, les tensions sont également nombreuses et les sommes engagées deviennent de plus en plus colossales. Sony compte sur la PlayStation (1 et 2) plus que sur n'importe quel autre de ses produits. Pas étonnant lorsqu'on sait que la PS1 a compté pour une part importante dans les bénéfices de la société ces dernières années… Dans le passé, chacun des constructeurs qui a tenu le haut du pavé (Atari avec son Atari 2600 ou encore Nintendo avec la NES) a eu une position beaucoup moins marquée - ou en tout cas fluctuante - avec la génération de console suivante, un autre constructeur cherchant toujours à s'imposer et à récupérer des parts de marché. C'est ce qu'à fait Sega avec la Dreamcast et Sony a contre-attaqué avec l'option « lecteur de DVD ». Nintendo et Microsoft, avec la Dolphin et la X-Box, sont des adversaires dangereux mais ils arriveront sur le marché bien plus tard. En attendant, Sony a donc la ferme intention de s'imposer. Et de s'en donner les moyens…

8) DES NOUVEAUX CONCEPTS DE JEU

C'est un fait : l'Emotion Engine n'a pas encore dévoilé l'étendue de ses possibilités. Pour l'heure, les titres disponibles n'exploitent pas le processeur à sa pleine capacité, et on peut être sûr que les développeurs vont rapidement nous proposer des titres réellement novateurs, tant dans leur contenu que dans leurs graphismes ! L'exemple de Metal Gear Solid 2 et de son réalisme incroyable, ou de l'Odyssée d'Munch et de son univers foisonnant est à ce propos édifiant. Bref, la PS2 va permettre aux développeurs d'exprimer pleinement leur talent et de rendre possible leurs rêves les plus fous. Une sorte de machine à encourager la créativité, en somme…



9) L'ACCÈS À INTERNET

Fer de lance des consoles nouvelle génération, le jeu en réseau (via Internet) devrait à l'avenir donner à la PS2 une toute nouvelle

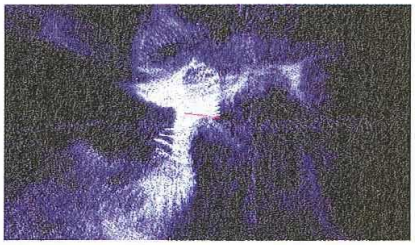
De nombreuses fonctions graphiques présentes dans le kit de développement PS2 ne sont pas encore exploitées par les développeurs.

Certains titres commencent à utiliser les possibilités de la PS2 en matière d'anti-aliasing, à l'image de FIFA, déjà sorti au Japon

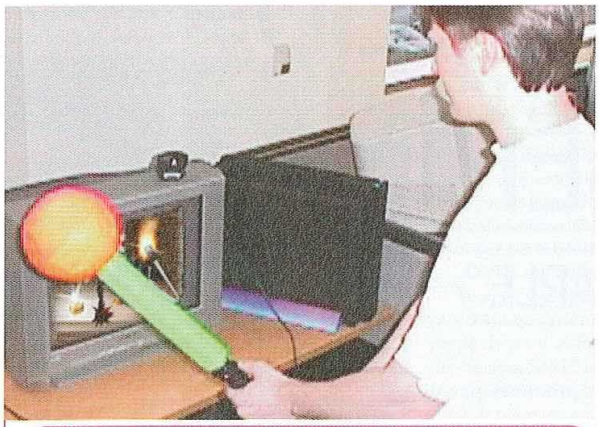
dimension. Dans un futur proche, grâce aux connexions à haut débit qui vont se généraliser (ADSL, Satellite, Câble...), il sera non seulement possible de jouer contre un adversaire vivant à l'autre bout du monde, mais également de surfer sur le Web ou de tailler le bout de gras avec d'autres internautes. Bref, associée à un modem (dont Sony a annoncé le lancement prochain), la PS2 devient une console sans frontière, tant en termes de jeu que de communication.

10) LES RUMEURS DE PROBLÈMES

Depuis son lancement, la PS2 a essuyé de nombreuses critiques concernant ses problèmes de rendu graphique. Parmi ses récriminations, les histoires d'aliasing (effets d'escaliers disgracieux sur les polygones) ont fait couler beaucoup d'encre. Certains développeurs s'en plaignent et n'hésitent pas à le faire savoir, et d'autres partent du principe qu'une solution sera rapidement



trouvée. D'ailleurs selon Sony, l'anti-aliasing (qui consiste à atténuer l'effet d'aliasing, vous l'aurez compris) est une fonction que la PS2 est parfaitement capable de gérer. Le seul truc, c'est qu'il faut un certain temps d'apprentissage aux développeurs pour connaître toutes les subtilités de programmation de la PS2 et par conséquent concevoir des jeux entièrement anti-aliasés. Or, quand on sait que la majorité des studios ne travaillent sur le kit de développement PS2 que depuis décembre dernier, on peut raisonnablement penser qu'ils ne maîtrisent pas encore le système sur le bout des doigts. Bref, le meilleur reste à venir !



Sony dévoile régulièrement de nouveaux outils à l'attention des développeurs. Ci-dessus, la petite caméra sur la TV permet de faire bouger la torche à l'écran, en temps réel (à droite).

LABORATOIRES GARNIER PARIS
FRUCTIS
Shampooing fortifiant antipelliculaire
au concentré actif de fruits.

En associant un actif antipelliculaire au concentré actif de fruits, Fructis élimine rapidement les pellicules tout en fortifiant les cheveux. C'est prouvé : l'association de Fructose, de vitamines B3, B6 et d'acides de fruits rend les cheveux 2 fois plus forts, vraiment plus résistants dès 10 applications.

Fructis. Les cheveux brillent de toute leur force.

7 jours pour dire adieu aux pellicules !

GARANTI PAR LES LABORATOIRES GARNIER

Par Julien Chièze

En surprenant un garde, vous éviterez de gaspiller d'inutiles munitions et d'attirer l'attention de ses équipiers.

Une femme fatale. Un duel à la Matrix sous la tempête. Une séquence déjà culte !

METAL GEAR SOLID SONS OF LIBERTY

Editeur : Konami - Développeur : H.C.E.J. (Japon)

Disponible en automne 2001 (au Japon !)

KOJIMA PARLE

Metal Gear Solid Sons Of Liberty. Un titre qui résonne déjà dans toutes les têtes de ceux qui ont eu la chance et l'honneur de découvrir la fabuleuse présentation de l'E3 ! Alors même si les informations filtrent actuellement au compte-gouttes, nous avons décidé de profiter de l'été pour mieux vous faire découvrir ce jeu événement présenté par Hideo Kojima en personne.

PM : Parlez-nous des premiers pas de Metal Gear Solid 2...

Hideo Kojima : Comme la plupart des scénarios des jeux que j'ai développés, l'intrigue principale a été bâtie en une semaine, peu de temps après avoir achevé les conversions de Metal Gear Solid pour l'Europe. L'engouement autour du jeu était tel, et tout le monde me réclamait tellement une suite, que je me suis alors lancé dans l'aventure avec mon équipe. A cette époque, il restait encore à définir si ce que j'avais imaginé pouvait être réalisé, tout en restant intéressant et divertissant. Nous avons alors envisagé plusieurs pistes, puis une fois le cœur de l'histoire bien cerné, nous pouvions donner corps à l'ensemble du scénario. Le travail de pré-production est toujours essentiel.

Peut-on dire de Metal Gear Solid 2 qu'il est enfin le jeu dont vous rêviez depuis toujours ?

Franchement je ne crois pas encore. D'un point de vue technique certainement pas, et concernant le reste du projet il me reste encore de nombreuses idées à exploiter. D'un autre côté, il est vrai que par le passé, il y avait toujours beaucoup de choses que je ne pouvais pas réaliser et qui sont désormais possibles grâce à la PlayStation 2. Cependant, je suis de plus en plus exigeant et c'est ce qui me pousse à vouloir réaliser des choses qui ne m'étaient jusqu'alors jamais venues à l'esprit. Vous savez, lorsque j'ai commencé, je dessinais au fusain, ensuite j'ai eu huit crayons de couleurs, mais j'en voulais toujours plus. Mon souci d'exigence est ainsi sans limite.

Depuis combien de temps avez-vous débuté le développement ?

Nous avons reçu les premiers kits de développement il y a environ un an et nous nous sommes

immédiatement mis à l'ouvrage. Actuellement nous pensons utiliser près de 60 % des capacités totales de la PlayStation 2 ce qui est déjà énorme. Toutefois ce qui me dérange reste que je ne pourrai réaliser que 50 % de ce que je souhaitais faire.

Combien de temps avez-vous passé à l'élaboration de la présentation de Metal Gear Solid 2 ?

Tout d'abord, je tiens à vous dire combien j'ai été impressionné par l'accueil de la presse internationale. Quelques minutes avant la première, j'étais si anxieux et en quelques instants j'ai pris conscience de ce que nous avions réalisé. Pour concevoir ce trailer (bande-annonce) de 9 minutes, j'ai en fait beaucoup joué à la version actuelle de MGS2 afin de mieux m'imprégner des décors, des actions. Ensuite, il m'a fallu sélectionner les passages les plus appropriés et les rendre dynamiques. La réalisation globale m'a pris deux semaines.

De nombreux développeurs ont exprimé leurs déceptions face à la difficulté de programmation sur PlayStation 2. Votre opinion ?

C'est une évidence, programmer sur cette machine n'est pas aisé. Cependant à chaque fois que nous butions sur une difficulté, nos programmeurs

Snake dans toute sa splendeur. Notez au passage la qualité des ombres.

ont toujours su trouver un moyen pour la surpasser. Depuis quelque temps, j'ai l'habitude de les prendre pour des masochistes car au lieu d'abandonner, ils ne cessent de se torturer pour sans cesse trouver leurs propres solutions. Le pire c'est qu'ils semblent aimer ça !

Existe-t-il des éléments que vous avez laissé de côté dans des épisodes précédents et que vous utiliserez cette fois-ci ?

Oui en effet. Question scénario s'agissant d'une suite, j'ai dû repartir de zéro, mais certains aspects de gameplay avaient effectivement déjà été envisagés pour des jeux précédents. Par exemple, il sera désormais possible de se cacher dans un casier, et même d'y dissimuler un corps. C'est un des éléments que j'aurai aimé intégrer à Metal Gear Solid mais que vous ne découvrirez que dans ce volet. A ce sujet, il sera aussi possible de se servir des battants des portes comme d'un bouclier.

Où en est aujourd'hui le développement ?

Je peux vous assurer que tout ce que vous avez pu voir jusqu'à présent ne représente qu'une infime partie du jeu final. Pour l'instant, vous n'avez vu que des soldats, Solid Snake et encore des soldats lancés à sa poursuite. La partie narrative de l'aventure n'est actuellement absolument pas implémentée. Sincèrement, je pense que le jeu n'est même pas encore fini à 10 %.

Le travail sur les éclairages a fait l'objet d'un soin tout particulier.

D'après Hideo Kojima, il sera possible de finir le jeu sans tuer quiconque.

Les jeux de caméra et les effets météorologiques criants de vérité accentuent l'immersion dans l'aventure.

Par Julien Chièze

PS ONE LA NOUVELLE PLAYSTATION

LA PLAYSTATION AU GOÛT DU JOUR

A une époque où, grâce à Internet, les rumeurs les plus hallucinantes ne mettent que quelques minutes à se propager sur la surface du globe, il est assez paradoxal de constater que cela fait désormais plus d'un mois que nous étions persuadés que Sony allait donner naissance à une « nouvelle version » de la PlayStation 1 ! Dans la foulée, le disque dur de la PlayStation 2 fait ses premiers pas officiels...

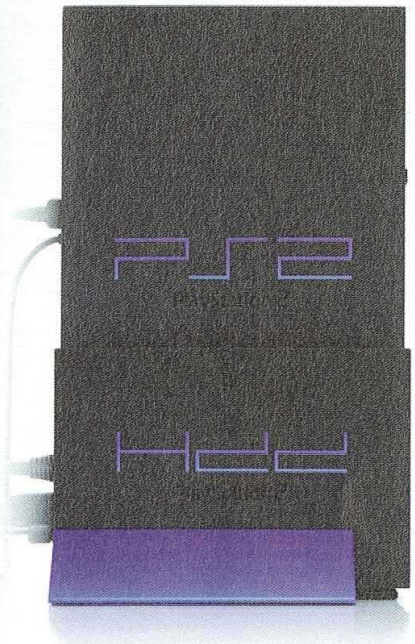
Voici à quoi ressemblera la PS One une fois connectée à un téléphone portable et reliée à l'écran de cristaux liquide.

Rapide retour en arrière. Au début du mois de mai, la première information tombe : d'après un proche de Sony, la firme souhaiterait combattre Nintendo sur le terrain des consoles portables. Rumeur hâtive ou information à prendre au sérieux, le flou restait encore particulièrement présent. Pourtant, il ne fallut attendre qu'une poignée de jours, le mercredi 10 mai pour être tout à fait précis, pour obtenir de plus amples informations. Ainsi lors de la gigantesque conférence de presse Sony tenue à Los Angeles la veille de l'ouverture de l'E3, Jack Tretton, chef de la section vente de Sony Computer Entertainment America, annonça sans trop s'étendre sur le sujet que « la PlayStation allait subir quelques retouches d'ordre esthétique. » Il nous fut alors impossible d'en savoir plus jusqu'au jeudi 8 juin (si c'est pas une belle chronologie ça !). C'est en effet lors d'une nouvelle conférence tenue à Tokyo et présidée par Ken Kutaragi en personne (père des deux PlayStation) que le voile fut levé. Le 7 juillet 2000, la PS One (à prononcer « Py Es Ouane ») sera commercialisée au Japon pour 15 000 yens (soit tout de même près de 970 francs, hors taxes). Pour nous autres Européens, l'attente devra durer jusqu'à la fin septembre. Pourtant derrière sa petite bouille toute mignonne que se cache-t-il vraiment derrière la PS One ? Simple ravalement de façade ou véritable innovation ?

UN PHYSIQUE CHARMEUR

Pour rester clair et précis, la PS One est une PlayStation qui aurait rétréci au lavage. Rien de plus. Vous retrouverez donc le traditionnel lecteur CD toujours 2 vitesses, une puce graphique inchangée, mais aucune amélioration technique, exception faite des éventuelles capacités WAP (Wireless Application Protocol) utilisées par les téléphones portables. La console devrait en effet pouvoir être reliée à des téléphones pour des applications encore inconnues. L'essentiel se situe donc dans les mensurations de la bête, désormais réduites d'un tiers pour épouser à peu près les dimensions

Réduite d'un tiers la PS One propose aussi des lignes bien plus arrondies que son aînée.



En Europe, on a hâte de connaître les plans Internet qui seront mis en place dès le lancement du disque dur.

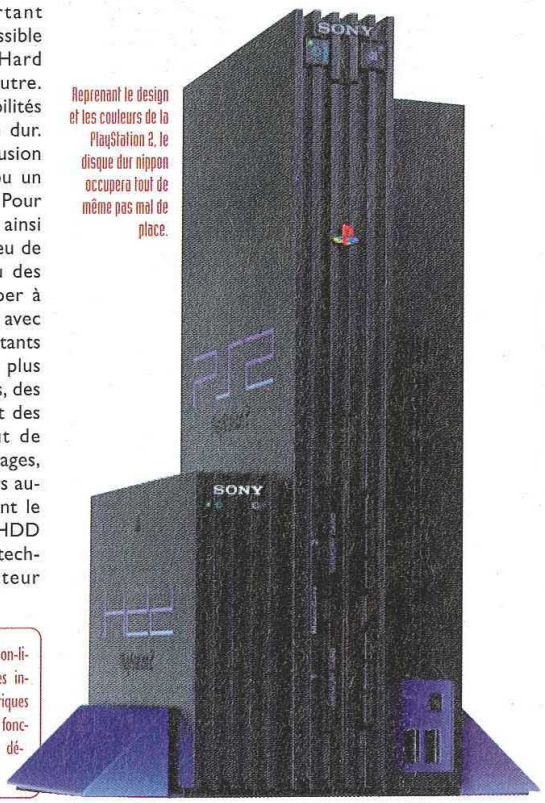
d'une cassette vidéo. Ainsi comme le souligne les représentants de Sony : « Avec la PS One, le design de la PlayStation est totalement en phase avec les produits hi-tech du nouveau millénaire. (...) Ceci afin de s'adapter à la mobilité d'une nouvelle génération de joueurs. » Toutefois attention, qui dit réduction de taille ne sous-entend pourtant pas encore réellement PlayStation portable. En fait, le terme de PlayStation aisément « transportable » paraît ici plus adéquat. Explications. Conçue comme son aînée, la PS One ne possède pas de batteries qui lui permettraient de devenir complètement autonome (il sera néanmoins possible de la brancher sur la prise allume-cigares d'une voiture). Actuellement, le manque d'écran est aussi à souligner. En effet, un tel accessoire existe, mais il faudra toutefois attendre le printemps 2001 avant de le voir venir se brancher au dos de la machine. Pénurie d'écran à cristaux liquides ? Problèmes de fabrication ? Etonnant de devoir attendre aussi longtemps pour voir cette console enfin parée de tous ses atours alors que la PlayStation 2 débarquera un mois plus tard. Un nouvel envol pour la PlayStation qui portera désormais le nom de PS One. La marque PlayStation sera alors l'apanage de la nouvelle console 128 bits, la PS2.

LA PLAYSTATION 2 GAGNE DE LA MÉMOIRE

Dans la foulée de la présentation de la PS One, Ken Kutaragi a poursuivi la conférence en dévoilant le tant attendu disque dur japonais de la PlayStation 2. Contrairement au disque dur prévu pour l'occident qui s'insérera dans l'Expansion Bay au dos de la console, la particularité du disque dur nippon tient au fait qu'il sera externe ! Une question de conception de machine et d'allocation d'espace, tout simplement. Quoi qu'il en soit, en se penchant rapidement sur les entrailles de la bête, on découvre une carte Ethernet permettant de se connecter par la suite directement aux réseaux haut débits comme la CATV ou la DSL afin de télécharger, ainsi que de stocker de multiples données numériques (vidéo, son, texte, accès au page web, etc.). Sinon sur la question de capacité de stockage, la notion primordiale dès qu'on parle de disque dur, Sony ne s'est pas encore prononcé. Néanmoins, quelques indications se sont propagées depuis la publication d'un article dans le magazine informatique nippon AziaBiz Tech qui annoncerait la volonté de Sony de commercialiser deux types de disque dur (en tout cas au Japon). Le premier posséderait une capacité de stockage de 10 Go, tandis que le second se hisserait à 40 Go (ce qui est énorme !). La mémoire coûtant très cher, cela permettrait ainsi aux joueurs d'opter pour le format le plus en adéquation avec leurs finances même si bien choisir dès le début restera important puisqu'on se demande encore s'il sera possible de transférer les données d'un HDD (Hard Drive Disc c'est-à-dire disque dur) à l'autre. Pourtant le plus intéressant reste les possibilités d'ouverture offertes par l'ajout du disque dur. « La plupart des jeux pourront être une fusion avec le programme contenu sur un CD ou un DVD et des informations chargées du Net. Pour vous donner des exemples, vous pourrez ainsi télécharger de nouveaux circuits pour un jeu de course, mais aussi la suite d'aventures ou des personnages pour un RPG, même participer à des compétitions de sports en simultané avec d'autres joueurs. » ont déclaré les représentants de Sony. La porte s'entrouvre de plus en plus pour le développement des jeux à épisodes, des grandes séries qui se poursuivront pendant des années avec, à périodes données, l'ajout de nouveaux environnements, quêtes, personnages, etc. Cependant, et même si les développeurs auraient préféré que Sony intègre directement le disque dur à toutes les PlayStation 2, le HDD apportera aussi des améliorations d'ordre technique comme soulager le travail du lecteur de DVD en stockant des informations trop lourdes à gérer en temps réel. Eviter les changements de disques, accélérer les temps de chargement, voire la fluidité d'un jeu et même permettre de se relier à des appareils numériques (appareils photos, caméras digitales, etc.), voilà un bref aperçu de ce que le HDD s'apprête à offrir aux possesseurs de PlayStation 2... en tout cas au Japon dans un premier temps. Alors en attendant de plus amples détails, comme la date de commercialisation et le prix, il est déjà évident que pour Sony la PlayStation 2 aborde sa seconde phase de développement. Bien au-delà des seules sphères du jeu, la PS2 semble en passe de vouloir remodeler notre manière de concevoir le divertissement dans son acceptation la plus globale. Un pari risqué, mais qui pourrait radicalement changer nos manières de jouer.

La PS One ? Pourquoi ?

Pour Sony, la PlayStation 1 est loin d'être une console en fin de vie. D'après certaines prévisions, malgré la sortie de la PlayStation 2, près de 8 millions de PlayStation première génération devraient même être vendues d'ici mars 2001. Rajeunir la robe de la petite boîte grise devrait ainsi permettre de séduire un public nouveau et surtout plus jeune. Car désormais, c'est une certitude, pour Sony la PS One est amenée à devenir la console du petit frère tandis que la Play 2 par son prix et son penchant multimédia, s'adressera à un public plus âgé. En tout cas dans un premier temps.



Reprenant le design et les couleurs de la PlayStation 2, le disque dur nippon occupera tout de même pas mal de place.

Les PlayStation font de l'œil au Net

Suite à l'annonce de la PS One, Ken Kutaragi a rendu public la véritable innovation de cette conférence. Le connecteur au Net via un téléphone portable ! « Un câble spécifique à l'ensemble des consoles PlayStation (PlayStation, PS One et PlayStation 2) sera disponible dès cet hiver afin d'établir la connexion au réseau via un téléphone portable. Cette nouvelle fonction élargira la communauté des joueurs PlayStation en permettant d'accéder à l'ère du loisir numérique on-line. Grâce au téléphone portable, le joueur pourra télécharger des informations, des jeux ou toutes formes de divertissements numériques et pourra les échanger avec d'autres joueurs. » Un service qui fonctionnera d'ici la fin de l'année au Japon et qu'on espère voir se développer le plus vite possible en Europe !

Par Jean Santoni

FIFA WORLD CHAMPIONSHIP

AVANT-PREMIÈRE NIPPONE

Editeur : EA Sports - Développeur : EA Sports (Canada) Disponible : depuis le 25 mai au Japon

La première simulation de football sur PS2 est disponible au Japon. Il s'agit en outre d'un produit de la gamme FIFA du géant EA Sports. Impossible de ne pas vous en parler !

Les cut-scenes sont toujours aussi nombreuses et efficaces. Admirez la modélisation des joueurs !

Le 25 mai dernier, EA Sports lançait sur le marché nippon son premier titre PlayStation 2 : FIFA World Championship. Une sortie événementielle pour l'éditeur. En effet, il faut savoir que jusqu'à présent, le géant américain a toujours eu l'habitude d'analyser le marché, d'observer les forces en présence avant de consacrer son savoir-faire à une nouvelle console. De tâter le terrain quoi. Là, a priori, Electronic Arts est convaincu du potentiel de la nouvelle machine de Sony. Cette sortie est aussi un moyen pour certains joueurs exigeants de se faire une petite idée sur les « ambitions artistiques » de l'éditeur et de vérifier si les développeurs ont cette fois fait l'effort d'aller au-delà du pur lifting technologique. Le test ultime ? Pas vraiment, car il ne faut pas perdre de vue que FIFA World Championship est exclusivement réservé au marché nippon. Il s'agit en fait d'un en-cas. Les petits Européens eux auront droit à un autre FIFA tout beau, tout neuf estampillé d'un joli macaron 2001 qu'on nous promet dans les hautes sphères d'EA Sports plus évolué. On en a de la chance ! Ceci étant dit, passons aux choses sérieuses

LA FORME MAIS PAS LE FOND

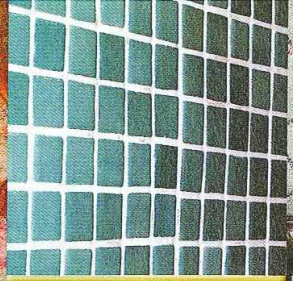
Bien que FIFA World Championship ne réponde pas tout à fait à nos exigences en termes de gameplay, nous le verrons un peu plus bas, cette simulation de foot a quand même le mérite de nous rassurer sur les capacité de la machine. Ce n'est plus un secret d'état, les premiers titres PlayStation 2 connaissent tous un problème d'alliasing (effet d'escalier) et de scintillement des textures dûs en partie à la faible mémoire video de la bécane. Les développeurs de FIFA WC ont trouvé un moyen de contourner ce problème. La 3D et les textures sont d'une netteté assez incroyable. Même la version PC de FIFA 2000 n'atteint pas ce niveau de perfection graphique. Les stades d'abord proposent un niveau de détail tout bonnement hallucinant. On peut voir le public faire la Ola, agiter des drapeaux aux couleurs des équipes, derrière les panneaux publicitaires, les cameramen et les photographes orientent leurs objectifs pour suivre l'action, les remplaçants s'échauffent et les entraîneurs trépignent nerveusement sur leur banc. Bref, le sentiment d'immersion est total. Ce constat vaut également pour la modélisation des footballeurs : les joueurs sont moins voûtés qu'auparavant, les visages sont très expressifs et le rendu des maillots est bluffant de réalisme. Rien à dire, techniquement pour un premier jeu, c'est vraiment de l'excellent travail même si la motion capture n'est pas tout à fait représentative des capacités de la Play (certaines animations manquent de naturel, notamment les têtes). Maintenant, nous l'évoquions un peu plus haut, le gameplay n'a pas beaucoup évolué depuis FIFA 2000 et Euro 2000. Les développeurs ont toutefois sensiblement réduit les accélérations du porteur du ballon, mais ça ne suffit pas, on parvient malgré tout à traverser le terrain avec un seul joueur (les feintes sont trop efficaces), les défenseurs ont tendance à laisser des trous béants dans la surface de réparation et il est toujours aussi facile de marquer des buts. Tss, tss, pas de panique, on vous l'a dit, ce jeu est réservé au marché japonais, on peut donc facilement imaginer un gameplay plus réaliste et un remaniement de la motion capture pour l'édition 2001. Le lancement du jeu étant prévu pour la fin de l'automne, keep the faith !

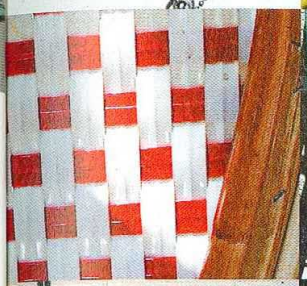
Un style de jeu toujours très orienté arcade pour ce FIFA 128 bits. Un point à revoir sérieusement pour l'édition 2001.

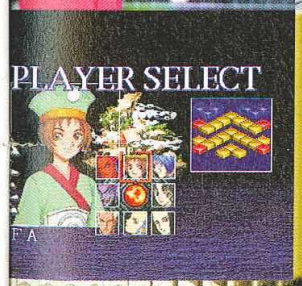
Classique

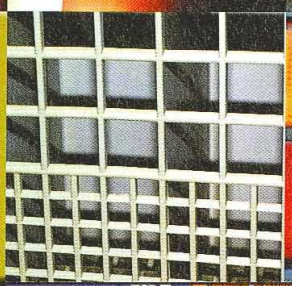
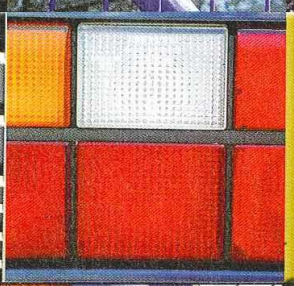
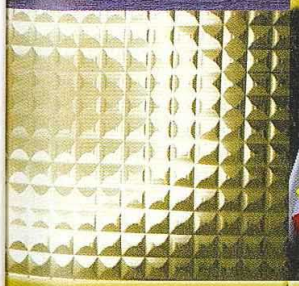
Juste un petit mot sur le contenu de FIFA World Championship, histoire d'être super-complet. La grosse nouveauté de cette édition 128 bits est le mode U-23 qui vous permet de jouer avec 16 des meilleures équipes espoirs mondiaux. FIFA WC propose en outre un mode Coupe du Monde, un mode Entraînement assez anecdotique et vous invite à disputer quatre championnats de clubs nationaux (italien, espagnol, anglais et allemand). Concernant les équipes, on dénombre 48 formations nationales et une bonne soixantaine de clubs. Pour le moment, EA Sports reste assez discret quant au contenu de FIFA 2001. On devrait néanmoins retrouver les équipes de première division française. Affaire à suivre, donc... Pour en savoir plus une seule adresse : www.ea.com

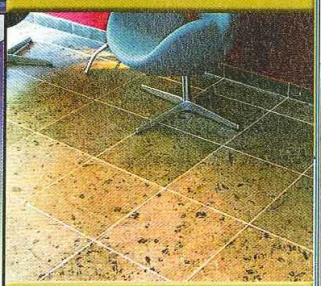
TU NE POURRAS PLUS T'ARRÊTER DE JOUER









Taito, grand maître du puzzle, te propose aujourd'hui Landmaker, le jeu le plus prenant, le plus fantastiquement original et le plus ébouriffant de tous.

Construis d'énormes temples et tours monolithiques dans un environnement magique en 3D contre des amis, contre des parents ou tout seul.

Avec ses centaines de niveaux, styles et bonus, ce puzzle complètement fou est vraiment infiniment passionnant !

Caractéristiques

- C'est officiel, il s'agit du puzzle le plus follement prenant de tous les temps !
- 3 modes de jeu complètement différents : "Mindbending Puzzle", "Fearsome Battle" et "Spectacular Arcade"
- De multiples niveaux de difficulté
- Une épreuve multijoueur
- Un mode arcade avec 8 personnages au choix
- Un mode d'entraînement pratique
- Des angles de caméra contrôlables

PlayStation®

PlayStation

TAITO

DIGITAL ENTERTAINMENT

Landmaker © EON Digital Entertainment. All Rights Reserved. Developed by TAITO. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MEdiasoft et PLANETE FAN présentent

Une Offre Exceptionnelle

Pack Lara Croft
Les 2 Lara avec décor
+ 1 figurine
Donkey Kong offerte

Attention offre limitée

189 F

au lieu de 99 f chaque Lara
+ 79 f Donkey soit ~~277 F~~

Une promo de rêve pour tous les fans de Lara

Renvoi

Nom
Prénom
Adresse

Tél. :
Mode de paie
❒ chèque ❒
Carte crédit n
Date expiratio

Profite de ces promotions extraordinaires pour commencer ta collection

Pack Sonic

Sonic, Knuckles et Tails déboulent chez toi sans ralentir

3 pour le prix de 2

149 F au lieu de 79 f chaque soit ~~237 F~~

Pack Street Fighter 1

Akuma + Ken

+ 1 pad Playstation offert

Pack Street Fighter 2

Chun Li + Ryu

+ 1 pad Playstation offert

99 F au lieu de 69 f chaque soit ~~138 F~~

Renvoi vite ton bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Tél. :

Mode de paiement

❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue

Carte crédit n°

Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
Pack Lara		189 F	
Pack Sonic		149 F	
Pack Street 1		99 F	
Pack Street 2		99 F	

Signature obligatoire

frais de port : 25 F

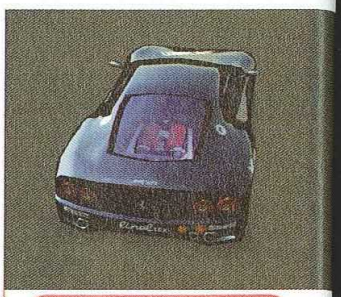
Total à payer : F

à retourner accompagné de votre règlement :

Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES

Tél. : 01 39 91 50 01 - E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

Par François Tarrain



Les carrosseries semblent en tout point fidèles à celles des vrais modèles, reflets compris !

F360 CHALLENGE

VOITURES DE RICHES SUR PLAYSTATION 2

Porsche, Lotus et maintenant Ferrari, les licences de grandes marques automobiles ont décidément le vent en poupe ces temps-ci. De là à y voir une basse pratique commerciale visant à attirer le chaland, n'y aurait-il qu'un pas ?

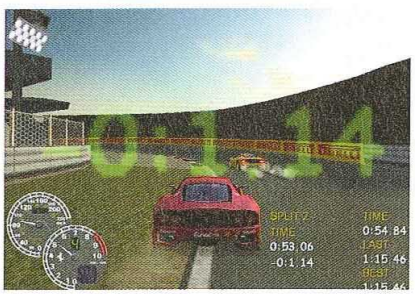
Editeur : Acclaim - Développeur : Brain in a Jar(G.-B.) - Disponible au 1er semerstre 2001

Pfui, je sens que je vais ramer comme un malade sur ce coup-là… Non, j'dis ça simplement parce que nous avons obtenu très peu d'infos sur F360 Challenge sur PlayStation 2, et que mine de rien, d'ici à la fin de cette page, va falloir combler les blancs ! Enfin, on sait tout de même quelques petites choses sur ce titre, hein, faut pas pousser non plus… Alors voilà, F360 Challenge est réalisé par Brain in a Jar, (une nouvelle équipe de développeurs dont la plupart sont des ex-membres du studio anglais de Psygnosis basé à Leeds). Editée par Acclaim, cette simulation sous licence officielle Ferrari vous propose de revivre pour de faux, une compétition qui existe pour de vrai : le Ferrari Challenge. Pour la petite histoire, cette compétition créée en 1993 par Ferrari, a pour vocation d'opposer des pilotes de Ferrari non professionnels (des particuliers en fait),

A priori, F360 Challenge devrait être un produit à vocation réaliste. Entendez par là, une vraie simulation !

au cours d'épreuves se déroulant en Europe, en Amérique du Nord et du Sud, en Australie, au Japon et en Extrême-Orient ! Sur la piste, on retrouve ainsi de vieux modèles prestigieux de la marque, des F355 et, depuis cette année, des versions course de la toute récente 360 Modena !

C'est une version des 360 Modena que vous pourrez piloter dans le jeu.



Ferrari Grand Prix

Tant qu'à raquer pour s'offrir la licence Ferrari, autant l'exploiter jusqu'au trognon ! Ben oui, en plus de F360 Challenge, Acclaim développe également un certain Ferrari Grand Prix, qui sera quant à lui entièrement dédié à l'écurie F1 de la marque. Voilà, sorti de là, on a strictement aucune info sur ce titre. Le seul truc acquis, c'est qu'il tournera sur PS2… Ok, c'est maigre, mais c'est un début !

UNE COMPÉTITION POUR GENTLEMEN DRIVER

Reprenant dans les grandes lignes le principe du Ferrari Challenge, le jeu qui nous intéresse aujourd'hui proposera 8 circuits réels, associés à des modes de jeu somme toute classiques. Course simple, Contre la Montre, Championnat… Tout cela risque d'être bien triste ! A moins que les développeurs incluent le Gentleman Trophy, une sorte de compétition parallèle, dans laquelle seuls les pilotes à l'attitude la plus sportives sont récompensés… Une bien bonne idée, qui espérons-le ne sera pas abandonnée en cours de route. Sorti de là, F360 Challenge reste un titre pour l'instant assez mystérieux. On ne sait pas par exemple dans quelle mesure il proposera un pilotage réaliste, ni même si le dit Challenge sera suffisamment palpitant pour accrocher les tifosi. Bah, c'est pas encore trop grave, vu que le jeu n'est prévu que pour 2001, et que d'ici là on a largement le temps de vous en reparler… Ouf, j'm'en suis finalement sorti !

Published and distributed by Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. © PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

en tout point
, reflets compris !

12

ocation
!

Europe, en
ustralie, au
a piste, on
gieux de la
année, des
Modena !

OUR

R

le principe
téresse au-
sociés à des
es. Course
... Tout ce-
ue les déve-
, une sorte
le seuls les
ont récom-
pérons-le ne
te. Sorti de
ur l'instant
xemple dans
e réaliste, ni
ament palpi-
pas encore
u que pour
e temps de
ment sorti !

Published and distributed by Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

UN GRAND BOND EN AVANT DANS L'UNIVERS DU JEU DE RÔLE.

Incarnez Flint, fine lame et renégat du royaume de Varuna et plongez au cœur d'une intrigue qui va vous submerger.

- Un savant mélange entre jeu de rôle et aventure dans un monde immense.
- 2 niveaux de difficulté, et plus de 2 heures de cinématiques époustouflantes.
- Un personnage aux caractéristiques évolutives et des combats en temps réel.
- Une multitude de monstres à combattre et des éléments cachés à trouver.
- Des objets spéciaux à obtenir à l'aide de 10 mini-jeux d'arcade intégrés.

- Des graphismes de toute beauté, une caméra multidirectionnelle et un moteur 3D polygonal pour une immersion totale dans le jeu.

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 92 68 17 71
2,21F/mn.

PlayStation

POUR TOUS PUBLICS

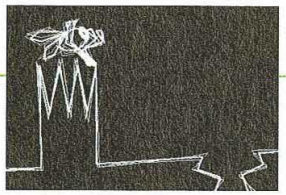
ACTIVISION

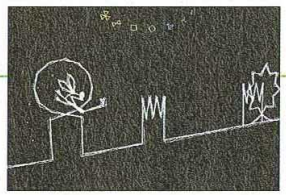
ALUNDRA 2

Par Grégory Szriftgiser

VIB RIBBON

FIL DE FER MUSICAL

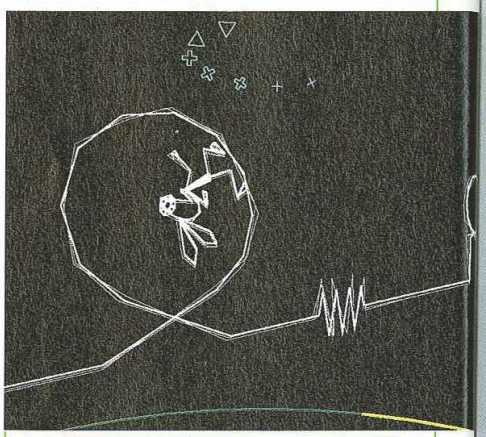




Editeur : Sony C.E. - Developpeur : Sony C.E. (Japon) - Disponible en septembre

Le concept des jeux musicaux a fait son chemin. Le designer de Parappa, Masaya Matsuura, l'un des ambassadeurs du genre, a poussé son trip encore plus loin...

Dans le genre des jeux qui n'ont l'air de rien, mais qui amusent particulièrement la galerie, petits comme grands, filles comme garçons, Parappa et autres jeux musicaux sont des incontournables. On pourra toujours discuter de la qualité des musiques proposées et de la compatibilité des design japonais avec nos goûts d'occidentaux, mais le génie est bien là. Vib Ribbon pousse cette fois le délire créatif au maximum. Une esthétique « particulière », un design très osé, ce sont des qualités qui, quoi qu'on dise à ce propos, contribueront à ne pas laisser Vib Ribbon passer inaperçu.

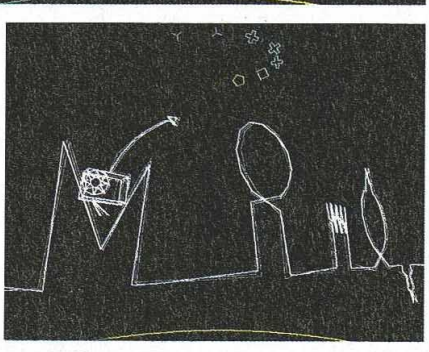


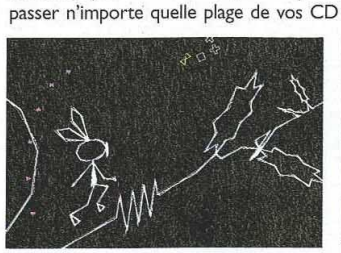
Les niveaux sont générés en fonction du tempo et des beats.

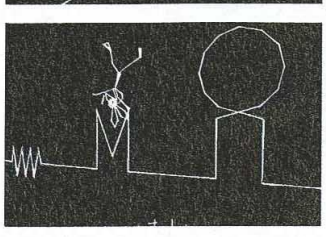
LA LIGNE CLAIRE

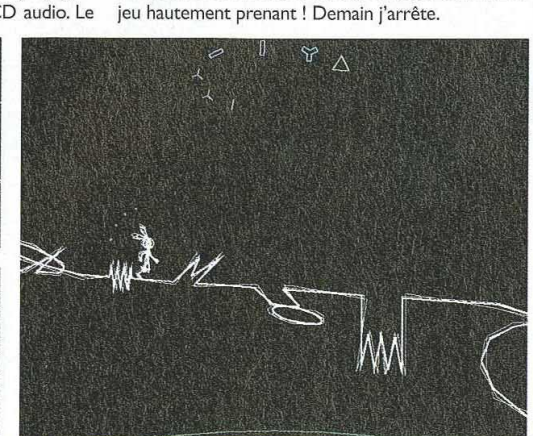
Dans Vib Ribbon, vous jouez Vibri, une sorte de lapin. Lorsqu'il avance dans un niveau, des obstacles comme des loopings, des crevasses, des crêtes et autres formes se matérialisent sur son chemin : à vous de les lui faire éviter. Chaque obstacle est esquivé avec la touche appropriée (par exemple, R1 pour les loopings, X pour les lignes brisées, etc.). On y trouvera quatre formes d'obstacles basiques, qui se combineront bien entendu pour en former de nouvelles, qui nécessiteront donc la pression en simultané de plusieurs boutons. Suivant votre capacité à éviter ou non ces obstacles, Vibri va évoluer en bien ou en mal : en prince ailé si vous êtes bon, ou bien en grenouille ou même en ver si vous ratez obstacle sur obstacle. Alors le côté musical dans tout ça ? Eh bien les obstacles sont générés en rythme, en fonction de la musique, tout simplement. Les musiques du jeu sont évidemment adaptées à une progression logique, mais un mode permet aussi (c'est sûrement l'option la plus sympa), de passer n'importe quelle plage de vos CD audio. Le test le prouve : en passant un morceau bien rapide style Fatboy Slim ou Paul Van Dyk, le joueur moyen éprouve de grosses difficultés à ne pas changer son lapin en ver en quelques minutes... Pour revenir enfin à son aspect, les photos parlent d'elles-mêmes : tout se résume à un tracé linéaire, qui rappelle les premiers jeux en vectoriel. L'animation de ces lignes est très bonne, bien entendu, mais nombreux seront ceux qui n'y verront que ce simple constat : c'est ridiculement vide, dépouillé et low-tech ! Pourtant, Vib Ribbon a fait ses choix, et son esthétique contribue clairement à le marginaliser. Reste à juger de la qualité effective des musiques du jeu et à confirmer ce qui apparaît déjà clair pour les amateurs : Vib Ribbon s'annonce encore comme un jeu hautement prenant ! Demain j'arrête.

A force de perdre, le lapin devient grenouille...









Les 4 formes d'obstacle de base se mélangent vite pour former toutes sortes de difficultés.

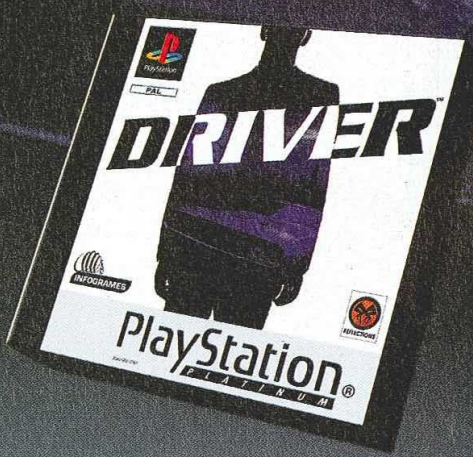
Cette fois, il ne vous échappera pas !

DRIVER™ PLATINUM

"Beau, original, super fun et bourré de surprises. Une valeur sûre."
PlayStation Mag 8/10

"Tout y est. Un vrai régal."
Consoles + 91%

"Il est impossible de descotcher !"
Joypad 8/10



INFOGRAMES REFLECTIONS PlayStation

www.fr.infogrames.com - www.driver-games.com

Driver Platinum™ © 2000 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Reflections Interactive Limited, a GT Interactive Software Corp. studio. Published & distributed by Infogrames, Inc. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks Infogrames, Inc. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony ComputerEntertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.

ave
lon
VIV

Le no
Vivelle
Applic
il vou
longu
ni dur
Nouve
l'effet
coiffur

"L'effet mouillé" qui ne sèche jamais

avec le Gel "Effet Mouillé"
longue durée
VIVELLE DOP

Le nouveau gel Effet Mouillé Vivelle DOP est vraiment incollable. Appliqué sur cheveux humides, il vous assure un effet mouillé longue durée sans faire de paquets ni durcir. Il brille jusqu'au bout de la nuit. Nouveau gel Effet Mouillé Vivelle DOP, l'effet mouillé de votre nouvelle coiffure n'est pas prêt de sécher !

Vivelle DOP

Coiffez vos envies en douceur

Par Julien Hubert

ACTUALITÉ PS2

ACTIVISION SE PRÉPARE

Les phases de jeu s'annoncent variées et le jeu techniquement à la hauteur.

Alors que la sortie de la PlayStation 2 approche (26 octobre souvenez-vous), Activision annonce d'ores et déjà une gamme de jeux nouvelle génération. PlayStation Mag a donc enquêté afin d'en savoir un peu plus.

A quatre mois de la sortie officielle de la PlayStation 2, Activision annonce ses premiers jeux en développement sur la nouvelle bécane de Sony. La firme aurait déjà beaucoup de projets en préparation, mais se contente pour l'instant d'en annoncer officiellement trois, les plus avancés… Pour cette première fournée, les genres dévoilés sont plutôt variés puisque nous aurons droit à un jeu de course auto, à un autre d'action/aventure et enfin à un action/RPG japonais. Les infos ne sont pas encore très nombreuses ou très précises, mais nous avons déjà un peu de matière à vous offrir… Et surtout de belles photos pour régaler vos rétines ! Allez, sans plus de détours, commençons tout de suite le tour du propriétaire…

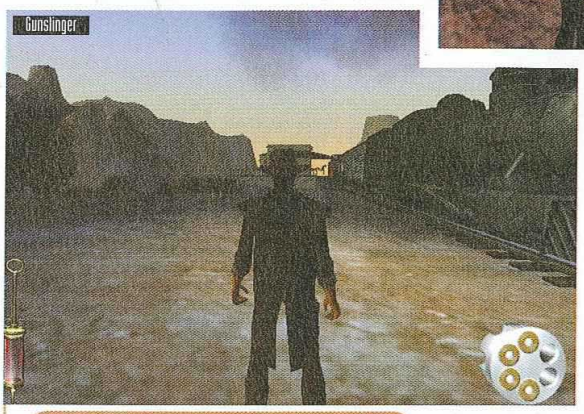
STREET LETHAL

Inévitable, le jeu de caisse… Cela permet de ne pas trop se risquer et d'obtenir à coup sûr au moins un petit succès. On en a mangé de la course auto, sur PlayStation première du nom, et la tendance n'a pas de raison de s'inverser : on en mangera aussi sur PS2 ! Dans la plus pure tradition des jeux d'arcade « à la sauce américaine », Street Lethal plongera le joueur dans de folles courses urbaines. Rome, Paris, Londres, Munich, Los Angeles… Vous allez faire le tour du monde des capitales les plus récurrentes du genre, pour vous tirer la bourre contre d'autres fous du volant. Il faudra bien sûr faire preuve de maîtrise, mais aussi d'imagination et de culot ! En effet, les courses ne seront pas linéaires, mais proposeront au contraire de nombreux embranchements et autres raccourcis. La liberté s'annonce assez grande, puisqu'il sera possible de rouler dans les contre-allées, etc. On ne sait pas encore si le jeu proposera un vaste trafic, mais on annonce déjà

Même si l'on nous promet des modèles physiques réalistes, le jeu s'annonce résolument arcade

La modélisation de Lethal reste le

de nombreux obstacles à éviter, pour ne pas finir encastré dans la vitrine d'un magasin ! Si l'unique voiture présentée ici vous semble étrange, c'est tout à fait normal. En fait, de grands constructeurs mondiaux seront bien de la partie, mais plutôt que de vous faire conduire leurs modèles existants, les gars d'Exakt Entertainment (le développeur) ont préféré mettre à votre disposition leurs Concept Cars. Ces bolides aux formes audacieuses seront évidemment plus nombreux dans la version finale (12 au total), mais il sera surtout possible de passer par un éditeur, pour créer vos propres fusées roulantes ! Carrosserie, châssis, moteur, peinture et même accessoires : tous les délires seront permis. Entre chaque course, selon le fait que vous sortiez vainqueur ou non, il faudra up-grader ou down-grader votre caisse. Sympa. Rien de bien original cependant, concernant les modes de jeu annoncés : Arcade, Championnat et 2 Joueurs… Mais tout peut encore changer ! Enfin, on nous promet une IA très performante, des modèles physiques réalistes, un frame rate de 60 images/seconde et surtout une gestion des dommages en temps réel.

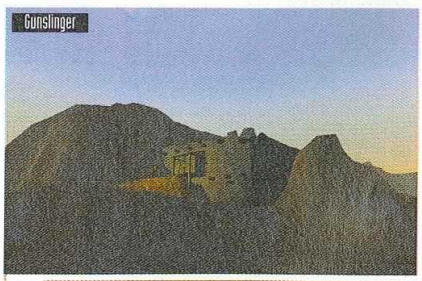


La distance d'affichage est assez impressionnante, ce qui n'était pas vraiment le cas sur les versions que nous avions aperçues.

Les magies laisseront place comme d'habitude à d'impressionnants effets de lumière.

GUNSLINGER

Bien plus original, ce deuxième titre nous plongera en plein Far West ! Dans la peau d'un cow-boy solitaire, qui désire se venger d'un traître, vous devrez traverser différentes villes arides, camps de bandits, saloons, etc., afin d'accepter des missions qui feront progresser l'intrigue. Ces dernières laisseront toujours place à l'action, mais seront a priori plutôt variées (attaque d'une diligence, duel…) et parfois très originales (il faudra entre autres gagner une partie de poker !). Mais la plus grande originalité du gameplay est sans conteste votre liberté d'action. Les événements pourront en effet prendre à chaque fois deux tournures différentes, selon que vous choisissiez de prendre le rôle du justicier ou du bandit ! Les missions et l'histoire changent, vos amis et ennemis également, selon ce choix… Partirez-vous à l'assaut d'une diligence ou la protégerez-vous ? Le choix vous appartiendra tout au long de l'aventure. Vos relations avec les différents personnages du jeu dépendront également de vos agissements : vous pourrez ainsi être l'ami des villageois et l'ennemi des bandits ou bien l'inverse ! Autre point intéressant : votre personnage gagnera différentes capacités au fil des niveaux. Il sera même possible d'en acheter d'autres (avec l'argent des contrats) ou de les échanger contre différents objets gagnés durant vos missions. Enfin, sachez que vous rencontrerez des tas de personnages secondaires et manierez tous les vrais pétards de l'époque, fidèlement reproduits. Vive les westerns !



Vous pourrez choisir de jouer le rôle d'un justicier ou d'un bandit, selon les missions.

ORPHAN

Orphan est le seul des trois jeux à nous venir du Japon. On le voit d'ailleurs tout de suite, grâce aux couleurs et surtout au style graphique… Cet action/RPG est en fait tiré d'un dessin animé nippon, assez populaire là-bas, dont il reprend fidèlement le scénario, les différents protagonistes et l'univers. Vous devrez ici vous échapper d'une île en résolvant de nombreux mystères, sous forme de puzzles, phases de plate-forme et combats à la sauce RPG. De nombreux dessins animés entrecouperont l'aventure et il sera possible de vivre cette dernière avec trois personnages différents. Les environnements graphiques s'annoncent magnifiques et variés, comme vous pouvez le constater grâce aux quelques clichés qui ornent ces deux pages… Voilà, vous en savez autant que nous maintenant. On est impatient de pouvoir goûter à ces premiers jeux Activision, pour vous en dire encore plus et vous donner nos premières impressions à chaud… Mais il va falloir tout de même être très patient, puisqu'ils ne sont prévus que pour la fin de l'année (Orphan) et le printemps 2001 (Gunslinger et Street Lethal) ! En tout cas, ça s'annonce déjà très beau, croisons les doigts en espérant ne pas être déçus par le gameplay… Et profitons, en attendant, de ces belles photos !

La modélisation des caisses est d'assez bonne facture, mais Street Lethal reste le jeu le moins impressionnant de cette première fournée.

Chaque véhicule a ses forces et faiblesses qu'il va falloir prendre en compte.

Dans les virages serrés, un coup de marche arrière !

RC DE GO

Editeur : Acclaim - Développeur : Acclaim (U.S.)

Disponible en septembre 2000

LE GRAN TURISMO DES SANS-PERMIS !

Après les simulateurs de train, Taito s'essaie aux voitures radiocommandées. Un exercice de style intéressant pour un résultat qui semble vraiment prometteur.

Un tips pour l'été

Voilà qui n'a absolument rien à voir avec RC de Go. Voici un tips pour passer des vacances tranquilles. Vous voulez du soleil, des femmes et des cocktails ? Si vous êtes dans le Sud de la France, PlayStation Magazine vous invite à faire un tour du côté du Cinéguinguette de Cannes. Là, Frédéric Delbes, le grand chef de l'endroit, sera ravi de vous accueillir, lui qui reçoit les grands noms du jeu vidéo comme le mois dernier Charles Cecil. C'est en quelque sorte le lieu de rendez-vous des joueurs cet été. D'ailleurs, puisque je ne sais pas quoi faire...

Et voilà, nous avons enfin la chance d'avoir une simulation comme je les aime sur PlayStation. Non pas que je crache sur Gran Turismo mais il faut avouer que RC De Go est autrement plus sympathique. Pour commencer, laissez-moi vous narrer l'histoire du jeu. Il y a quelques années, l'éditeur japonais Taito sort en arcade un simulateur nommé Densha De Go, qui signifie « allons-y en train ». Enorme succès de ce titre, décliné en 5 versions sur 4 consoles différentes, dont 3 versions rien que pour la PlayStation. Suivant ce principe, on eut ensuite droit à Jet De Go (« allons-y en jet »), et enfin RC De GO (« allons-y en voitures télécommandées »). Au premier abord, on ne risque pas d'aller bien loin, surtout si l'on monte sur ladite voiture. Heureusement, le jeu rattrape vite ce titre idiot pour donner sa dose de plaisir au joueur en manque de petits produits frais et rigolos. Comme ses grands frères aériens et ferroviaires, RC De Go est une adaptation d'un jeu d'arcade, revue et améliorée pour se plier parfaitement aux besoins d'un joueur casanier. On gagnera ainsi divers bonus en jouant longtemps et souvent au jeu, afin de ne pas se limiter au bête plaisir de la compétition.

LES PETITES TUTURES

Difficile de ne pas craquer devant ces modèles réduits fonçant à vive allure avec leur bruit de gros bourdon. Question réalisme, RC De Go est imbattable, rendant de manière cohérente la légèreté de ces voitures de plastique, qui font un véritable bruit de jouet en se cognant. Les réactions des engins, elles aussi sont extrêmement soignées, et à la manière de vrais bolides en kit, les virages les plus improbables se prennent aisément, défiant les lois de la gravité grâce à un poids plume et des petits pneus crantés. Deux catégories sont accessibles :

En cas de mêlée, on vous indique votre voiture pour être sûr que vous n'êtes pas perdu.

On Road et Off Road. La première vous permettra de piloter des petites voitures de style Grand Tourisme ou Formule 1, tandis que la seconde sera l'apanage des fans de buggys et autres monster trucks aux pneus démesurés. Chaque épreuve remportée vous offrira des points avec lesquels vous pourrez acheter des véhicules secrets, bien entendu, plus puissants que ceux disponibles en début de première partie. Décors soignés, réalisme incroyable et charme indiscutable, RC De Go a tous les atouts en mains pour se faire une réputation d'enfer parmi les modélistes, les fans d'arcade ou les joueurs avides de nouvelles sensations.

Les petits buggys sont très rapides et se plantent facilement dans le décor.

PLUS FORT QUE LA BD

C'EST LA LUTTE FINALE

COLORADO

MYSTERY MEN

WIDESCREEN

RECRUTE SUPER HÉROS

TOUT ÂGE, SEXE, CONDITION SOCIALE
De préférence avec petit pouvoir spécial
Voir mode d'emploi dans le making-of
Pour combattre odieux Casanova Frankenstein
Attention : 22 minutes de scènes supplémentaires exigées
Relookage conseillé par Kinka Usher
dans son commentaire audio sans supplément
NON RÉMUNÉRÉ - SÉRIEUX S'ABSTENIR

DVD VIDEO

Gaumont COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

PLUS FORT QUE LE FILM

Par Jean Santoni

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

UNE FEMME AU CASSE-PIPES

Editeur : Electronic Arts - Développeur : Dreamworks Interactive (U.S.A.) - Disponible à l'automne 2000

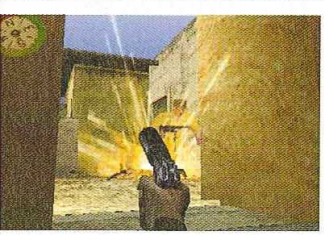
Afin d'en savoir plus sur la suite de Medal of Honor, PlayStation Mag a investigué. Résultat de nouvelles infos, de nouvelles photos pour en savoir plus sur ce jeu qui illustre une période trouble de notre histoire.

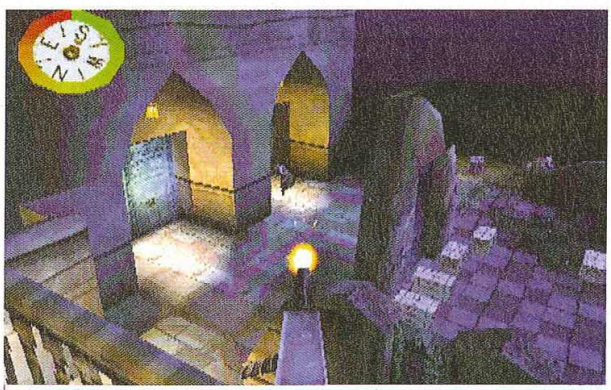
7 missions, 22 niveaux, des objectifs multiples et un scénario bien construit, le jeu s'annonce riche.

A l'instar de Tony Hawk's Skateboarding, Medal of Honor fut l'un des jeux surprises les plus appréciés de cet hiver. Pour ceux qui seraient passés à côté sachez que ce Doom-like développé par Dreamworks Interactive (l'ex-boîte de Spielberg) avait pour originalité de prendre pour cadre la Seconde Guerre mondiale. Un sujet délicat et quasiment jamais traité sur console, ce qui n'est pas vraiment le cas du côté des développeurs PC ; ces derniers ont en effet plutôt tendance à surexploiter cette triste époque. Quoi qu'il en soit, c'est non sans une certaine impatience que nous attendons d'avoir entre les mains une première version jouable de la suite de cette petite bombe ludique... ben ouais, pour le moment on doit encore se contenter de photos et d'un communiqué de presse écrit en tout petit. Remarquez, c'est mieux que rien !

PAS REVOLUTIONNAIRE MAIS C'EST FAIT EXPRÈS

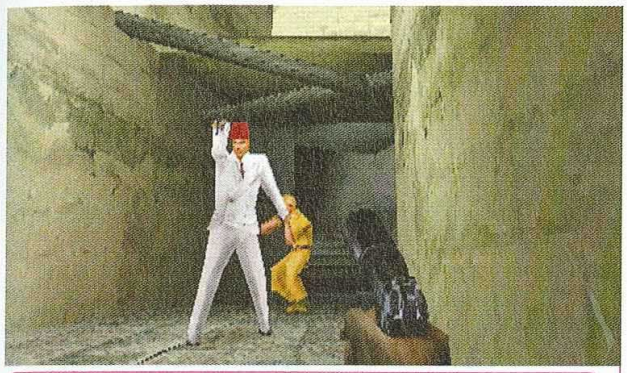
L'action de Medal of Honor Underground se déroule donc quelques temps avant le premier opus. Une pratique très en vogue ces derniers temps chez les scénaristes de jeux vidéo. Le contexte est bien entendu toujours aussi dramatique. L'armée allemande occupe la France, et l'Italie de Mussolini rejoint le nazisme. Curieusement, vous n'incarnerez plus un soldat mais une nana, Manon qui a décidé de rejoindre les forces de la résistance après que l'ennemi a envahi son village et détruit sa maison. Voilà grosso modo pour la trame scénaristique. Pour ce qui est du gameplay, il ne faut pas s'attendre à un bouleversement radical. Comme dirait ma tante Fifine, on ne change pas une formule qui gagne. MoH Underground reprendra donc la plupart des éléments qui ont fait le succès du premier opus. Les développeurs ont toutefois revu certains détails. Vous pourrez en effet occire ces messieurs de la Wechmacht avec 6 nouvelles armes aux appellations d'origine contrôlée parmi lesquelles un fusil de snipe allemand, une arbalète... Vous devrez également faire face à de nouveaux véhicules ennemis, notamment des side-cars, des semi-remorques et des Panzer ! Rien que ça ! Autre bonne nouvelle, les routines d'intelligence artificielle des soldats allemands déjà d'un excellent niveau dans le premier opus (souvenez-vous les parties de tennis avec les grenades !) ont encore été affinées. Plus trippant encore, au cours de certaines missions des alliés viendront carrément vous prêter main-forte. Cool. Manon pourra en outre se déguiser en simple boulangère ou en infirmière pour les missions d'infiltration et de reconnaissance. Concernant l'aspect technique, là encore, on note un net progrès. Les développeurs ont beaucoup travaillé sur la finesse des textures et la distance d'affichage un peu trop réduite il est vrai dans le précédent volet. Certains tirs enfin auront un effet de destruction plus important sur les décors, et le





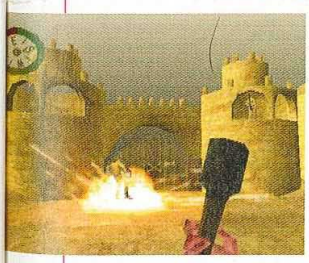
Comme pour le premier volet, toutes les musiques (symphoniques) ont été assurées par Michael Giacchino.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



Une intelligence artificielle plus poussée pour les ennemis. L'un des points forts de ce Doom-like.

moteur 3D gère dorénavant la chute d'objet : par exemple suite à un tir de bazooka, un balcon pourra se détacher de la façade de l'immeuble pour s'écraser sur le sol et éventuellement sur la gueule de l'ennemi. Sinon, comme pour MoH, les producers de Dreamworks Interactive ont fait appel à des consultants de choix afin de respecter le plus précisément possible cette période tourmentée de l'Histoire. Ainsi, le Capitaine Paul Bucha, qui fut à la tête du Congressional Medal of Honor Society, Elisabeth McIntosh auteur de Sisterhood of Spies, Margareth Weitz auteur de Sisters in the Resistance et la résistante française Hélène Adams-Deschamps ont étroitement collaboré à l'élaboration de cette suite. Pour finir, MoH Underground proposera 7 missions comprenant des objectifs très variés (sabotage, assassinat, infiltration...) réparties sur plus de 22 niveaux. Un long périple héroïque qui mènera la mère Manon sur le front italien, en Allemagne, en Afrique du Nord et en Grèce. Petit scoop, la dernière mission se déroulera à Paris, le jour de la libération. Rien que ça ! J'vous dis, vivement la première version jouable de ce jeu qui promet d'être efficace !



Manon pourra manier grâce à ses petits bras anabolisés 12 armes authentiques dont 6 inédites.

Total request

Medal of Honor Underground sera doté d'un mode Deux Joueurs en écran séparé. Une bonne nouvelle de plus ? Oui et non en fait. Car cette option ne proposera malheureusement que des death-match. Nous, on aurait bien vu un p'tit mode Coopératif pour changer des habituels duels à la John Wayne. Et qu'on ne nous dise pas que c'est irréalisable sur PlayStation ! Rafraîchissez-vous un peu la mémoire, Future Cop, sorti il y a plus d'un an, donnait la possibilité de jouer toutes les missions du jeu en coopération, pourtant les niveaux étaient plutôt complexes, le moteur 3D, quant à lui, gérait une multitude d'unités ennemies et des effets pyrotechniques spectaculaires. Tant pis, maintenant, il ne reste plus qu'à espérer que les développeurs aient suffisamment d'imagination pour ne pas se limiter à de simples duels de cow-boys dans une arène. Affaire à suivre...

3615 Consol Plus

Pour les sensations fortes il y a plus simple : 3615 Consolplus

Attention CHUTE de PRIX

Revendeurs, Contactez-Nous !

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24
Rachat cash de jeux d'occasion
Paiement en 48 h**
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
** à compter de la date de réception

PLAYSTATION

LES NEWS			
BASS LANDING	299 F	SABOTEUR	329 F
DESTRUCTION DERBY RAW	299 F	SUIKODEN 2	329 F
EARTH WORM JIM 3D	299 F	MIKE TYSON'S BOXING	349 F
GALERIANS	299 F	ALIEN RESURECTION	349 F
TENCHU 2	299 F	NEED FOR SPEED 5	349 F
BALDUR'S GATE	329 F	BEATMANIA	TEL
NIGHTMARE CREATURES 2	329 F	SPIDERMAN	TEL
		VANDAL HEART 2	TEL
		VANISHING POINT	TEL

JEUX D'OCCASION PSX

JEUX A 59 F
COLONY WARS 1
FORMULA ONE 97
G-POLICE 1
RAYMAN
TADE COCOON
V-RALLY

JEUX A 99 F
ADIDAS POWER SOCCER
BLOODLINES
C&C ALERTE ROUGE
COLIN Mc RAE RALLY
COLONY WARS 2
COOLBOARDERS 2
CRASH BANDICOOT 2
CRASH BANDICOOT 3
CROC 1
DIE HARD TRILOGY
FORMULA ONE 98
FORMULA ONE 99
FORSAKEN
G-POLICE 2
GRAN TURISMO
GTA
ISS PRO
JONHA LOMU RUGBY
KURUSMI
LOST WORLD : JURASSIC PARK
MICRO MACHINES V3
MORTAL KOMBAT TRILOGY
ODDWORLD 1
ODDWORLD 2
RESIDENT EVIL 2
SOULBLADE
TEKKEN 3
TIME CRISIS
TOCA TOURING CAR 1
TOCA TOURING CAR 2
TOMB RAIDER 2
TOMB RAIDER 3
V-RALLY 2
WIPEOUT 2097
WIPEOUT 3
RUMING WILD
SHADOWMAN
MEDIEVIL
SPYRO
TENCHU
DREAMS
BREAK OF FIRE 3
METALGEAR SOLID
MOTO RACER 1
MOTO RACER 2

JEUX A 149 F
COOLBOARDERS 3
TOMB RAIDER 4
RIVAL SCHOOLS

JEUX A 199 F
SOUL REAVER
X-FILES
DEMO CRISIS
DRIVER
FIFA 2000
MONDE DES BLEUS
FIGHTING FORCE

JEUX A 249 F
RESIDENT EVIL 3
CROC 2
FEAR EFFECT

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT		TOTAL	

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal |_|_|_|_|_|

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE |_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire fin |_|_|_|_|
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Playst 07/ 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

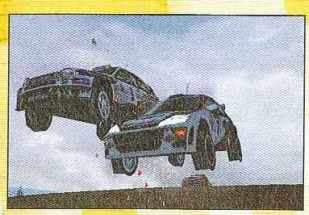
Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

DOCK GAMES

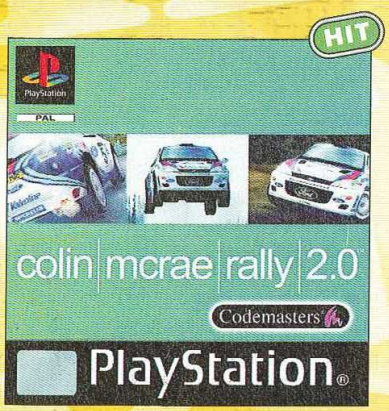
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

790F

Console
+ 1 manette analogique vibrante



Êtes-vous prêt à relever le défi des écuries officielles du circuit ?



DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions
La Carte DOCKID

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES[2]

[2]MSE, 2,23f/mn

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

REIMS NORD
Centre Commercial Cora
Tél. (consulter le minitel)

SOISSON
4, rue du Collège
Tél. 03.23.53.25.75

CHALON/SAONE Center
25, grande rue NOUVELLE ADRESSE
Tél. 03.85.42.98.58

FOSSES Center
Centre Commercial Leclerc
Tél. (consulter le minitel)

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

BLOIS Center NOUVELLE ADRESSE
39, rue porte Chartraine
Tél. 02.54.78.97.38

DAX
10, rue Neuve
Tél. (consulter le minitel)

LIVRY GARGAN Center
32, bis avenue de Chanzy
Tél. (consulter le minitel)

BERCK/MER Center
ZIC Continent - La Verte Vigogne
03.21.09.48.13

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
02.96.61.72.60

LAGNY s/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

CAMBRAI Center
5, rue du Général de Gaulle NOUVELLE ADRESSE
Tél. 03.27.78.77.42

VANNES Center
30, rue des Chanoines
02.97.42.60.60

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES[2] ou sur internet : www.dockgames.com

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
ALES NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER CENTER NOUVEAU	Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS CENTER	Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE	Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE CENTER	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR	Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DAX NOUVEAU	consulter le minitel
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.10
FORBACH	Tél : 03.87.88.76.87
FOSSES CENTER NOUVEAU	consulter le minitel
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GAP	Tél : 04.92.56.09.66
GEX	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne NOUVEAU	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER	Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER	Tél : 05.55.12.16.12
LIVRY GARGAN CENTER NOUVEAU	consulter le minitel
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER	Tél : 02.97.87.81.82
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER	Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER	Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS	Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
REIMS NORD NOUVEAU	consulter le minitel
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER	Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER	Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER	Tél : 05.46.74.13.58
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SOISSON NOUVEAU	Tél : 03.23.53.25.75
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER NOUVEAU	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER	Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER	Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER	Tél : 03.82.34.61.49
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER NOUVEAU	Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE et LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
PLOUZANE / CINEBANK	Tél : 02.98.45.82.51
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
St ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
St MEDARD EN JALLES / HASTIGNAN VIDEO	Tél : 05.56.05.18.15
Ste FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / PATT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

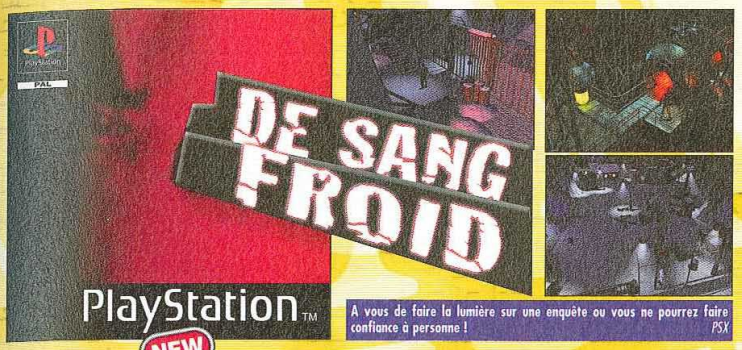
NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE - CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

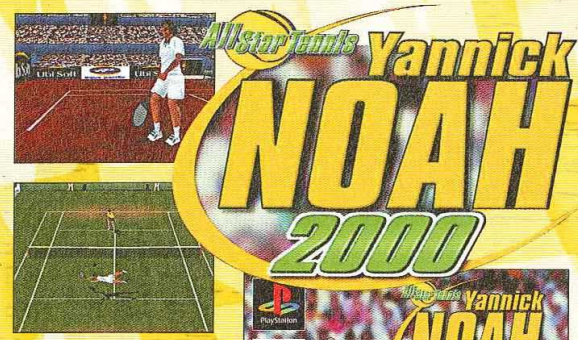
FORT DE FRANCE	Tél : 05.96.63.12.13

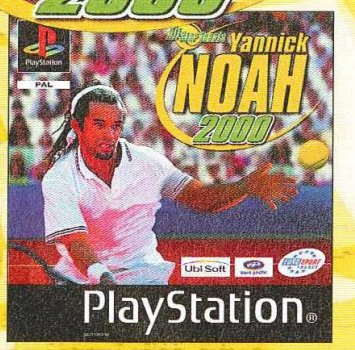
DOCK GAMES RACHETE CASH** VOS ANCIENS JEUX

IFANE COMPO 04 72 72 06 11



A vous de faire la lumière sur une enquête ou vous ne pourrez faire confiance à personne ! PSX





La simulation de tennis la plus réaliste sur Playstation ! Yannick Noah vous invite à vous mesurer aux plus grands professionnels du tennis ! PSX

Un jeu d'aventure au scénario travaillé, visiblement inspiré des nouvelles d'Isaac Asimov et à l'ambiance graphique très particulière. PSX

Cette suite du célèbre titre Konami est une pure merveille : nouvelle interface de combat, un territoire immense et plus de 120 armes differentes pour de très longues parties. PSX

Vagrant Story intègre un système de combat jamais vu auparavant, mêlant subtilement action et aventure avec un scénario à plusieurs niveaux. Vous y incarnez Ashley Riot dans la cité maudite de LéaMundis. PSX

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

Par Xavier Brun

SPIDERMAN

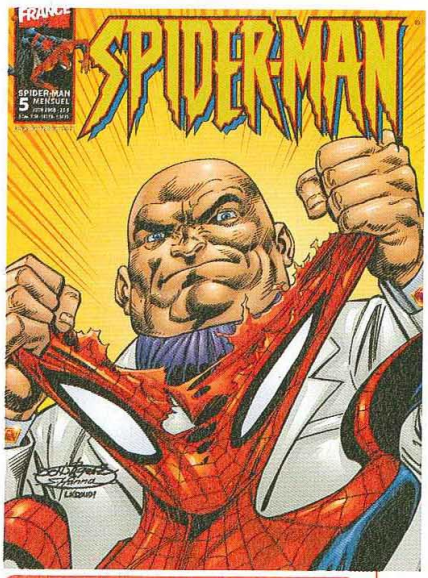
LE WEB EST UNE BELLE TOILE

Editeur : Activision - Développeur : Neversoft (Etats-Unis) - Disponible en octobre 2000

Une exploitation de licence qui pourrait aboutir à un titre qui en vaille la peine ? Vous ne rêvez pas. Sans être un super-jeu, ce super-héros là pourrait bien être une super-surprise. Spiderman est dans la place, tout baigne.

On les croyait morts et enterrés ou dans les étoiles depuis des lustres, et pourtant ils sont toujours parmi nous. Non, il ne s'agit pas des Jackson Five avec leur costume scintillant, mais de ces petits gars aux pouvoirs exceptionnels. De vraies légendes vivantes, des immortels, véritables monstres sacrés. Des sortes de Jean Marais en collant hyper-stretch, dont les attributs super-naturels sont mis en valeur par le magnifique travail de stylistes inspirés. Pour toute la génération née au début des années 70, les cours de récréation faisaient l'objet de groupe de lecture avec le dernier magazine sorti en kiosque : Strange, Titan, X-Men… Que des super-héros en couverture et à toutes les pages : Superman, le Surfer d'argent, Pif et Hercule, euh non, pas Pif ; sans oublier le personnage qui nous intéresse le plus aujourd'hui, j'ai nommé « l'Homme le plus rapide » alias Speeder-man. Non je déconne, je veux parler de l'Homme araignée, le seul, l'unique, l'incroyable Spiderman.

Quand ses sens sont en éveil, des flammes lui sortent de la tête.



Le Comic Spiderman paraît en France tous les mois chez Marvel

UN DISCIPLE DE ZAVATTA

Alors que le film va finalement voir le jour sur grand écran, Activision associé à Neversoft (développeur de Tony Hawk's Pro Skater 1 et 2) ont eu la bonne idée de vouloir redonner vie à l'homme araignée, idole de toute une génération. En cette période d'été et de Bac pour certains d'entre vous, un sujet philosophique se dégage de ce jeu d'action : que connaissons-nous le mieux notre corps ou notre esprit ? Bonne question, n'est-ce pas ! Spiderman devra, quant à lui, connaître aussi bien l'un que l'autre. Avec ses super-sens en éveil pour éliminer les super-vilains qui sévissent dans les rues et surtout dans les airs de New York, l'homme araignée utilise également toutes les acrobaties aériennes qu'il a apprises au fil du temps : escalader des immeubles comme celui du Daily Bugle (l'immeuble de presse dans lequel il travaille avec J.J. Jameson, patron irascible), échapper aux rafales de tirs d'hélicos lors de ses ascensions, passer de building en building à

La toile reste un bon moyen de neutraliser les hommes avant de les éliminer

l'aide de sa toile pour rattraper un Venom qui se paye sa tête ou plutôt sa cagoule… Une quarantaine de missions au total très variées dont la difficulté et la durée diffèrent.

UN AIR DE METAL GEAR SOLID

Alors que l'on se méfie toujours de ces licences qui incitent les joueurs à ouvrir leur porte-monnaie, pour finalement verser des larmes de crocodiles en s'apercevant que seule la pochette du jeu est intéressante, ce titre semble vouloir se démarquer et éviter l'écueil du piège commercial. En effet, Spiderman n'est pas un jeu d'action comme les autres, que l'on termine en deux heures, et que l'on s'empresse d'aller revendre dans le magasin le plus proche. La grande surprise provient de son côté infiltration. A la manière de Solid Snake (ce nom aurait pu être adopté par un super-héros), certaines missions vous demanderont agilité, prudence, furtivité… Bref, de vous infiltrer sans vous faire repérer par les gardes qui retiennent en otage de pauvres innocents. En cas d'échec, les sentinelles ne feront pas de sentiment et pas de jaloux. Une balle bien placée pour chacun des otages, et hop, retour au début de la mission. Dans Spiderman, pas de place pour un incroyable Hulk et autres bourrins. Enfin un peu de subtilité dans ce monde de brutes. Evidemment, on est loin du chef-d'œuvre de Konami, mais ce titre n'a pas pour objectif de faire un remake de MGS, mais un jeu attrayant, varié et regroupant un maximum de personnages auxquels on s'est tous identifié un beau matin de Noël. Je tiens à remercier le Père Noël pour m'avoir apporté la panoplie de Superman il y a quelques années, mais la cape ne veux toujours pas me faire envoler. Si quelqu'un connaît le service après-vente, merci de me communiquer l'adresse.

L'explosion de cette sorte d'igloo tissé éliminera tous les ennemis se trouvant aux alentours

Un garde en alerte, mieux vaut attendre le moment propice pour l'attaquer

VIENS, ON VA SE FILER !

Spiderman fera de nombreuses rencontres tout au long du jeu : Black Cat éclaire l'homme araignée sur les capacités de ses super-pouvoirs et les diverses utilisations de sa toile (projections, immobilisations, attaques…). Mais la plupart du temps, il sera confronté aux super-vilains comme Venom, Scorpion, Docteur Otto Octavius… et à leurs hommes de main (lezardmen, symbiotes, henchmen…) Ces boss sont relativement faciles à éliminer, mais les missions qui les précèdent s'avèrent parfois assez délicates (énigmes, passages électrifiés, ou encore un timing serré). L'ensemble du jeu possède donc de nombreux atouts : une durée de vie plus que correcte, des difficultés bien dosées, les animations (270 pour Spiderman) et la modélisation des personnages sont très réussies. Pour l'instant, il n'existe qu'un seul véritable problème (de taille) pour ce jeu entièrement réalisé en 3D : le contrôle de Spiderman est assez difficile à prendre en mains. Il faut constamment recentrer le personnage, sans quoi les commandes s'inversent suivant la position, ce qui est assez déroutant. La sortie du jeu étant prévue pour octobre 2000, il reste plus de trois mois aux développeurs pour corriger ce défaut, et offrir ainsi quelques heures de détente et d'amusement à tous les amateurs. Allez, on y croit !

LA PAROLE À KEVIN MULHALL

PRODUCTEUR DE SPIDER-MAN

PlayStation Magazine : Pourquoi avoir choisi Spiderman plutôt qu'un autre super-héros ?

Kevin Mulhall : Spiderman est le plus complet des super-héros jamais imaginé. Il peut grimper aux murs, aux plafonds, se balancer partout à travers la ville et il a le sens du danger. Nous avons voulu relever le challenge de tenir compte de toutes les capacités de Spidey pour les retranscrire dans le jeu, et pour que le joueur lui-même devienne Spiderman.

Sur quels éléments (comics, série originale, nouvelles séries…) vous êtes-vous basé pour créer le scénario de Spiderman ?

Le scénario a été entièrement conçu par l'équipe de Neversoft, puis approuvé par Marvel. Chaque situation et élément de l'histoire ont été créés par Neversoft, dont le chef designer est Chad Findley ; le scénario a été écrit conjointement par Joël Jewett (président de Neversoft) et par Chris Ward (directeur artistique).

Certains personnages de la série originale n'apparaissent pas dans le jeu. Pourquoi ?

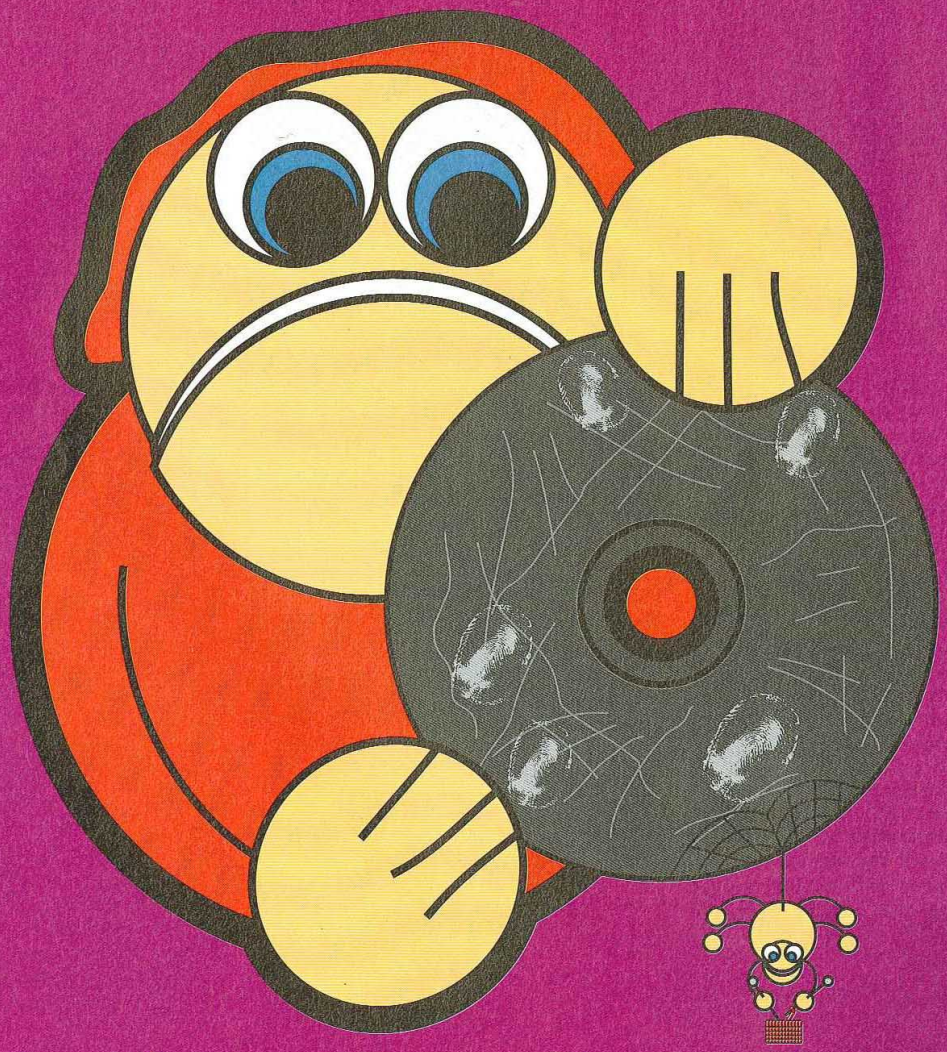
Il y a un grand nombre de personnages dans le jeu, mais certains n'ont pas encore été révélés. Nous voulons tenir secret certains boss pour garder entier l'intérêt du jeu jusqu'à sa sortie. Si vous attendez certains personnages en particulier, il se pourrait que vous les rencontriez sous une forme ou une autre. Parmi les plus populaires, Venom, Rhino et bien sûr Scorpion ont d'ores et déjà été annoncés.

Pour Phil Harrison (vice président de recherche et développement chez SCEA), l'avenir du jeu vidéo sera constitué d'épisodes que l'on pourra télécharger depuis sa console. Partagez-vous son avis ?

Je ne peux être que d'accord avec ses propos. Les jeux à épisodes ont un énorme potentiel dans un futur relativement proche. Ils ne seront pas faits pour que les développeurs réutilisent les bases de développement (comme pour les suites), mais bien pour élargir la cible des joueurs et expérimenter d'autres formes de jeux.

L'équipe qui réalise Spiderman avec au premier plan Kevin Mulhall.

RegArDE Moi çA !!
TOn CD eST uNe RuiNe !!
iL eST bOn pOur La pOUbElle !!



**Jamais tu ne pourras le revendre,
ni jamais plus jouer avec, MALHEUREUX !!
Heureusement, comme on t'aime beaucoup,
on a trouvé LA SOLUTION pour toi !**

MEdiasoft Revendeurs contactez-nous au 01 39 91 50 01

coréc - 01 69 26 95 46

sI tU veUX GardEr teS CD ToujOURs NEufS iL tE faUT Le PROTECCD

L'ASSURANCE VIE DES COMPACT DISC®

OFFRE SPECIALE

99 F

les 10 protections
+ 1 pad playstation OFFERT
aux 1000 premiers acheteurs

le PROTECCD se pose instantanément et ne gêne pas la lecture du laser de ta console. Il fonctionne avec tous tes jeux video, CD ROM, DVD, CD Audio. Une fois que tu l'as bien cochonné, tu le changes et on n'en parle plus ! Les magasins vont se battre pour te racheter tes jeux au prix fort !

Nom

Prénom

Adresse

Tél. :

Mode de paiement : ❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue

Carte crédit n° Date expiration :

	Prix TTC	Quantité	Total
2 boîtes de 5 Protec CD	99 F		
Frais de port			25 F
Signature obligatoire			

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

Par Xavier Brun

X-MEN MUTANT ACADEMY

UNE RECETTE QUI NE MARCHE PAS À TOUS LES COUPS

Editeur : Activision - Developpeur : Paradox (U.S.A.) Disponible mi-août 2000

La fin d'année consacrera les super-héros. Avec Spiderman, les X-Men tentent une nouvelle percée dans le monde du jeu vidéo. Après Capcom, c'est au tour d'Activision de tenter de mettre en scène ces mutants qui nous ont tous fait rêver un jour.

Chaque période de l'année est rythmée par une saison, ça on le savait déjà ; mais l'est aussi avec l'apparition de produits (héros, séries, événements...) remis au goût du jour pour des besoins marketing. A Noël, la saga Star Wars envahissait les écrans, les boutiques et les mains de tous les amateurs. Cet été, sera une période faste pour les fans de super-héros. Avec l'annonce confirmée du long métrage de Spiderman, et celle du film X-Men, ces Marvel débarquent aussi sur PlayStation. On ne s'en serait pas douté ! Ce n'est pas encore cette fois que je vais vous épargner la question (récurrente) que tout le monde se pose : que va offrir l'exploitation de cette nouvelle licence ? Si l'on se base sur les rumeurs concernant le film, ce ne sera pas du Power Rangers, mais bien un film américain à gros budget avec son lot d'effets spéciaux et sûrement beaucoup d'entrées au box office. Mais qu'en est-il du jeu ?

QUI SONT-ILS, D'OÙ VIENNENT-ILS ?

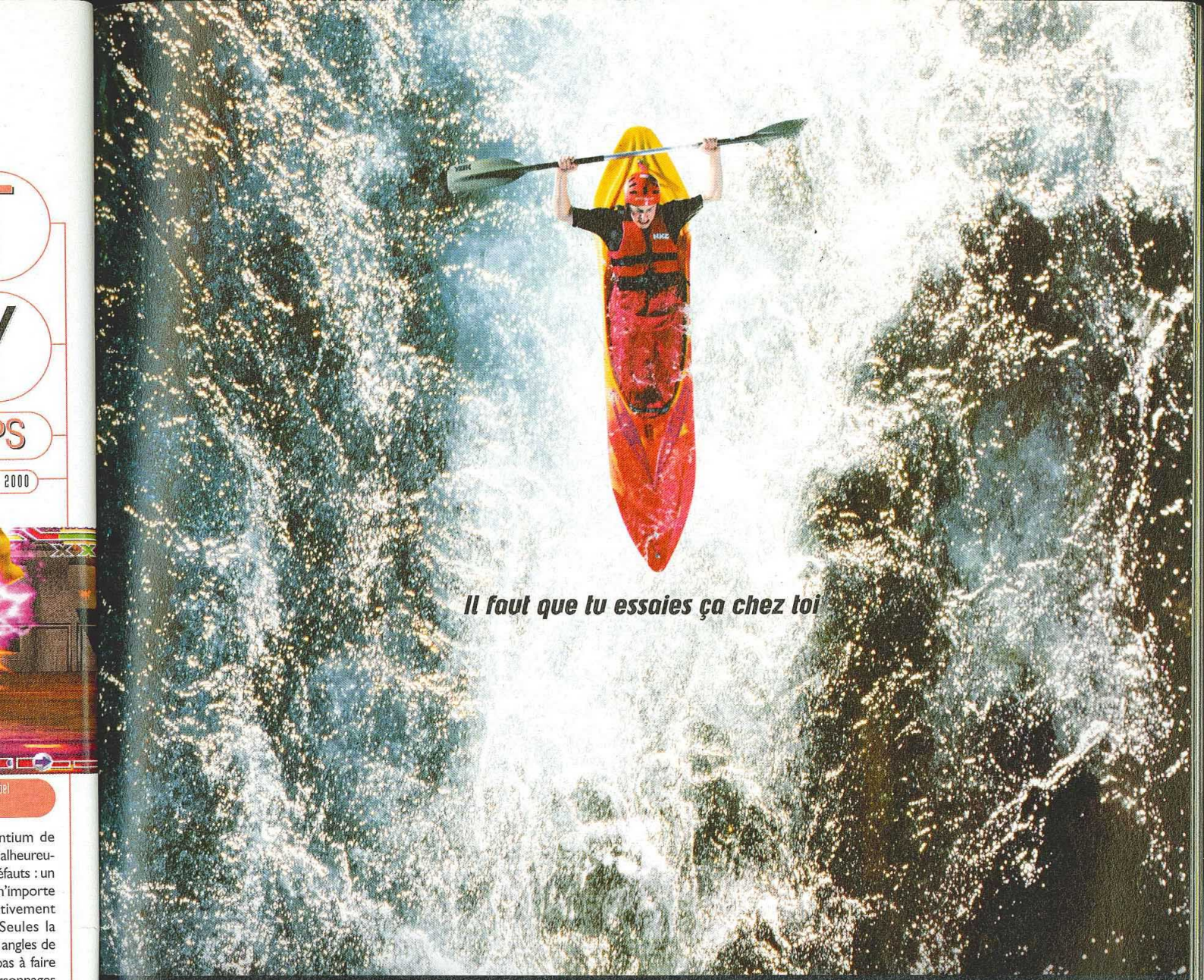
Ce titre s'adresse en particulier aux fans des X-Men, mais tout le monde ne connaît pas forcément leur biographie. Les X-Men sont des mutants, autrement dit des humains qui ont acquis des super-pouvoirs grâce à un gène X dans leur ADN (d'où leur nom). Tous ces mutants sont dirigés par le Professeur Xavier (infirme et mutant lui-même), dont le but est de leur enseigner certaines vertus au sein de son académie. L'utilisation des pouvoirs doit servir une noble cause, protéger les faibles, faire en sorte que le monde soit meilleur... et un désir suprême, que les hommes et les mutants arrivent à vivre en harmonie ! Mais certains de ces X-Men ont changé de côté et... , et je m'arrête là, parce que la suite est tellement vaste et compliquée, qu'il me faudrait 200 PlayStation Magazine pour tenter d'expliquer cette mythologie Marvel. Le jeu, quant à lui, regroupe 10 de ces personnages (Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Sabretooth, Mystique, Toad et Magneto), tous équipés de leurs pouvoirs mutants. Il sera possible d'incarner le X-Man de son choix à travers 3 modes de jeu : Arcade, Versus et Academy Training, dans lequel le professeur X enseigne la maîtrise des pouvoirs (griffes en adamantium de Wolverine, rayon optique de Cyclops...). Malheureusement, ce titre pèche par de nombreux défauts : un gameplay qui permet de faire plus du « n'importe quoi » qu'autre chose, des décors relativement moches et des animations saccadées. Seules la modélisation des personnages et quelques angles de caméra sont corrects, mais cela ne suffit pas à faire un bon jeu de combat. De plus, pas de personnages cachés, uniquement de nouveaux costumes à débloquer. Utilisant le même moteur que Wu Tang, souhaitons que l'équipe de Paradox planche sur le côté technique avant la version finale. À la date d'aujourd'hui, X-Men Mutant Academy est une réelle déception. Amateurs, il ne vous reste plus qu'à prier pour que le film soit à la hauteur de vos espérances.

En plus de ses pouvoirs, Mystique possède un bien bel instrument

Storm dispose de nombreux coups qui mettent Beast (et les autres) en difficulté

X-Men le film

Depuis de nombreuses semaines, les gazettes d'Hollywood ne parlaient que du tournage de X-Men, réalisé par Bryan Singer. Les interrogations sur le choix des acteurs sont enfin levées : Patrick Stewart jouera le rôle du Professeur Xavier, Sir Ian Mc Kellen celui de Magnéto et c'est finalement Dougray Scott, illustre inconnu, qui incarnera Wolverine et non pas Russell Crowe (L.A. Confidential) ou Mel Gibson, prévus initialement. Le réalisateur nous promet un film d'action digne de ce nom et pas seulement un enchaînement de scènes aux effets spéciaux plus explosifs les uns que les autres. On ne sait pas grand-chose à l'heure actuelle sur le contenu du scénario, mais ce qui est sûr, c'est que Wolverine aura son adamantium ! http//www.marveleurope.com


Il faut que tu essaies ça chez toi

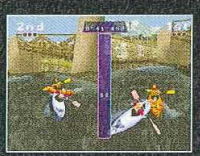
Plonge dans l'action effrénée d'une épreuve en eau vive avec cette première et UNIQUE course de kayaks sur PlayStation.

Arme-toi de stratégie, d'adresse et de courage avant de te lancer dans les paysages volcaniques du Japon, les eaux infestées d'alligators des USA et les rapides glaciaires de l'Europe du nord.

Tu risqueras ta vie pour devenir le plus grand champion de Wild Rapids tout seul ou contre tes camarades. Mais, n'oublie pas, une fois dans l'eau, rien ne pourra plus arrêter l'assaut des forces de la nature.

Caractéristiques :

- 9 environnements aussi différents qu'éprouvants dans les paysages les plus dangereux de la planète
- Un mode multijoueur effréné avec des options Tournoi et Contre la montre
- Le choix de 6 personnages dynamiques aux qualités diverses.
- 3 niveaux de difficulté
- Une sélection de kayaks aux spécifications vraiment spéciales
- 6 kayaks à découvrir au cours de la partie
- Un système de contrôle réaliste



Wild Rapids © EON Digital Entertainment. All Rights Reserved. Developed by FUJIMIC.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Par Xavier Brun

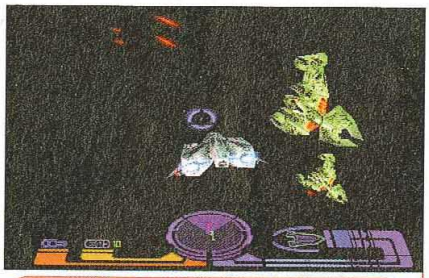
STAR TREK INVASION

Editeur : Activision - Developpeur : Warthog (U.S.A.)

Disponible fin aout 2000

PAS DE PACTE AVEC L'ENNEMI

Star Trek tente une incursion en France par le biais d'Activision. Les fans des diverses séries qui composent cette saga mondialement célèbre seront-ils sensibles aux charmes de ce jeu de tir façon space opera ?



Dans la bataille, il arrive de shooter un allié. Prenez garde à ne pas le détruire.

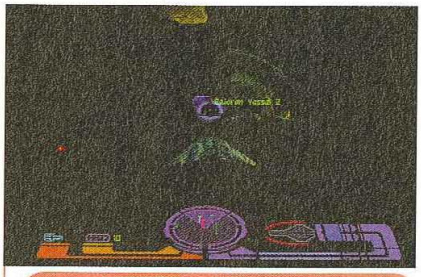
« L'espace, ultime frontière, vers laquelle voyage le vaisseau spatial Enterprise. Sa mission : explorer des mondes nouveaux et étranges, découvrir de nouvelles formes de vie, de nouvelles civilisations, et, au mépris du danger, avancer vers l'inconnu… » Ça ne vous rappelle pas les samedis après-midi de votre jeunesse, scotché sur le canapé alors que vos parents ne cessaient de rabâcher : « Quand tu auras fini de t'abrutir devant la télé, tu iras chercher du pain pour ce soir. » Impossible de décrocher, impossible de manquer un nouvel épisode de Star Trek et surtout pas les oreilles de Spock. Toute une époque ! Aujourd'hui, les nostalgiques de la série peuvent se réjouir, le vaisseau Enterprise débarque de son système stellaire pour pénétrer les systèmes informatiques de la console.

L'historique

Star Trek, c'est 4 séries télévisées : Star Trek (la série classique avec le Capitaine Kirk, Spock et le docteur Mc Coy), The Next Generation (un nouvel équipage sous les ordres du Capitaine Picard pour un périple vers de nouvelles formes de vie et de civilisations), Deep Space Nine (station spatiale, dirigée par le Capitaine Sisko, qui est le point de rencontre de plusieurs civilisations. La paix intergalactique est menacée) et Voyager (cette dernière série entraîne le nouvel équipage de l'U.S.S. Voyager, commandé par une femme, vers des mondes inconnus). Mais Star Trek c'est aussi 8 longs métrages : Star Trek le film, La colère de Khan, A la recherche de Spock, Retour sur Terre, L'ultime Frontière, Terre Inconnue, Star Trek Generations et Premier Contact. Si vous possédez le câble, vous pouvez également suivre les séries Deep Space Nine et Voyager sur Canal Jimmy la semaine à 18 ou 21h et le week-end à 13h30.

ON NE PEUT AVOIR QUE DES AMIS

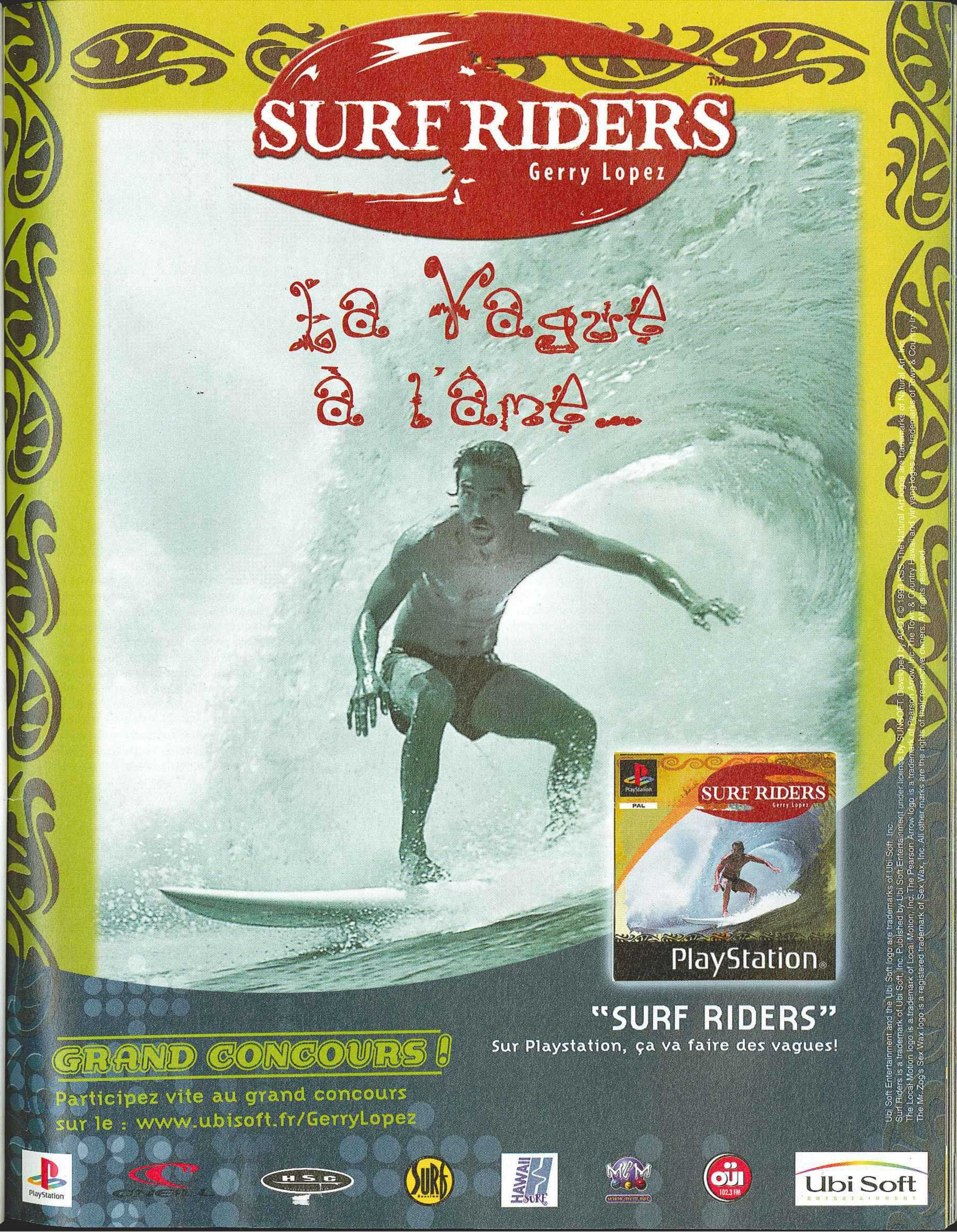
Aux confins de l'infini se trouvent différentes galaxies pas toujours très bien peuplées. La plupart des races qui figuraient dans les séries sont présentes dans le jeu : les Klingons (ennemis et rivaux séculaires de la Fédération), les Borgs, les Vulcains (peuple dont fait partie M. Spock), les Bajorans… Lorsque certains d'entre eux se trouvent à quelques années lumière les uns des autres, ce qui ne représente rien dans l'univers, les hostilités sont alors engagées. Les missions qui vous attendent auront différents objectifs : protéger le vaisseau des Bajorans, détruire les engins des assaillants, ramener une capsule spatiale sur le vaisseau mère en évitant les Klingons au comportement belliqueux… Pour ce faire, le vaisseau qu'il faut piloter possède plusieurs armes : canons, lasers, mines interstellaire et un système de propulsion ultra-puissant qui permet de manœuvrer de façon à obtenir un avantage tactique ou préférer une retraite lors d'attaques lancées par plusieurs ennemis à la fois. Mais l'affrontement est inévitable et extrêmement risqué, car il peut mener tout droit à la destruction de votre vaisseau. La maîtrise de ce dernier est donc nécessaire mais pas évidente, puisque dans la plus grande confusion de tirs vous pourriez détruire l'un de vos alliés ! L'entraînement permettra de vous familiariser avec les commandes avant d'entrer dans le vif du sujet, d'utiliser le radar pour mieux localiser les vaisseaux ennemis et l'armement mis à disposition. Hormis le laser et le canon qui tire au coup par coup, toutes les autres armes sont en nombre limité. L'ambiance de Star Trek Invasion transcrit de façon assez fidèle celle qui règne dans la série, mais il manque encore la touche finale. Des décors moins austères, une meilleure sensation de vitesse et des jeux de lumière auraient été les bienvenus. On ne parlera pas du pilotage qui pourrait donner à certaines âmes sensibles l'envie de se téléporter aux toilettes, mais les amateurs de Colony Wars et autres jeux de l'espace devraient être satisfaits.



Le radar indique la position de tous les ennemis et la flèche bleue celle du plus proche.

Certains vaisseaux tentent de vous éloigner de votre objectif.

ramener
n évitant
x... Pour
sède plu-
ellaire et
i permet
tage tac-
ques lan-
'affronte-
ué, car il
de votre
nc néces-
s grande
un de vos
familiari-
ans le vif
aliser les
sposition.
coup par
nbre limi-
rit de fa-
ie, mais il
rs moins
se et des
s. On ne
er à cer-
orter aux
Wars et
faits.



Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft, Inc.
Surf Riders is a trademark of Ubi Soft, Inc. Published by Ubi Soft Entertainment under license by SUNSOFT. Developed by ACOT © 1999 KSS. The Natural Art logos are trademarks of Natural Art, Inc.
The Local Motion logo is a trademark of Local Motion, Inc. The Pearson Arrow logo is a trademark of Pearson Arrow, Inc. The Town & Country Hawaii and yin yang logos are trademarks of Town & Country Inc.
The Mr. Zog's Sex Wax logo is a registered trademark of Sex Wax, Inc. All other marks are the rights of their respective owners. All rights reserved.

Par Jean Santoni

WORLD TOURING CARS

UN TROISIÈME VOLET SPECTACULAIRE !

Editeur : Codemasters - Développeur : Codemasters (G.-B.) - Disponible à l'automne 2000

Après Colin McRae 2, l'éditeur britannique Codemasters continue sur sa lancée en proposant un World Touring Cars qui devrait être l'une des dernières grandes simulations de la PlayStation première génération.

Le mode Deux Joueurs est très réussi : fluide, rapide et fun. Vous serez opposé à 4 concurrents gérés par la machine.

Quand y en a plus, y en a encore ! Vous pensiez peut-être que Gran Turismo 2 et Colin McRae Rally 2 seraient les deux dernières simulations de course automobile de notre bonne vieille PlayStation. C'était oublier les coyotes de Codemasters et le troisième volet de la série TOCA, rebaptisé pour l'occasion World Touring Cars. Le ton est un peu trop ironique ?

Une excellente distance d'affichage et une bonne fluidité même dans les pires moments de la course !

Ben, il faut bien reconnaître qu'on en a bouffé en quatre ans des jeux de bagnoles ! Bizarrement certains en redemandent. Si, si j'vous jure, on reçoit assez régulièrement des appels de fous furieux qui nous demandent quand sort le prochain jeux de caisse. J'en connais même qui après avoir fini GT2 dans tous les sens ont acheté Shérif fais-moi peur histoire de tuer le temps jusqu'à la sortie de Colin 2 ! Bah, il faut se faire une raison, le genre est plutôt rentable, ça représente grosso modo 30 % des ventes de jeu, alors... Au fait, pour votre culture personnelle, sachez qu'il s'est vendu 2,5 millions d'exemplaires de TOCA et TOCA 2 à travers le monde. On ne pouvait décidément pas échapper à un troisième volet !

PLUS ACCESSIBLE, PLUS GRAND PUBLIC

Enfin, tout ça pour dire que Codemasters vient de nous envoyer une nouvelle version de World Touring Cars. Au moment où j'écris ces lignes à la vitesse de la lumière (chuis à la bourre), le jeu est entré dans sa phase finale de développement. Premier constat, si les deux premiers volets étaient plutôt difficiles à maîtriser (bien plus que GT en tout cas), WTC s'adresse incontestablement à un plus large public. La prise en mains est effectivement immédiate. Selon Gavin Raeburn, le producer, TOCA et TOCA 2 repoussaient peut-être un peu trop loin les limites du réalisme. En effet, beaucoup de joueurs se sont plaints du gameplay pointu de ces deux simu'. L'une des priorités des développeurs a donc été de trouver un compromis idéal entre la simu' et l'arcade sans pour autant dénaturer à outrance leur produit. Un pari risqué. Pour y parvenir, l'équipe a revu certains modèles physiques, notamment l'inertie de la voiture (la direction est moins lourde), les facteurs d'adhérence nettement plus tolérants, ou encore les réactions au frei-

Infos en vrac

Le développement de WTC a duré 18 mois et mobilisé 35 personnes à temps plein. Trois des membres de l'équipe de Colin 2 avait bossé précédemment sur les deux premiers TOCA, et on retrouve dans le staff de WTC des développeurs de l'équipe de Colin McRae Rally premier du nom. Pour modéliser les circuits (22 en tout), les graphistes sont allés sur place pour prendre des clichés et tourner des vidéos. L'équipe a d'autre part obtenu des instances officielles des plans (certains circuits étaient en cours de modification) et des photos aériennes. La modélisation des différents tracés a pris plus de 5 semaines. Sinon, les constructeurs ont joué un rôle actif durant ce long développement en fournissant aux programmeurs les données techniques de leurs modèles (le jeu compte plus de 80 caisses).

nage ; le niveau des concurrents a également subit un petit tuning. Les intégristes de la simulation crieront peut-être au scandale mais le résultat est loin d'être désagréable. Les courses ont beaucoup gagné en fun et en dynamisme. Mais n'attendez pas non plus quelque chose de foncièrement révolutionnaire. Concernant l'aspect technique du soft, Codemasters ne faillit pas à sa réputation. Difficile tout d'abord de prendre en défaut le moteur 3D. WTC tourne en 25 images par seconde quel que soit le nombre de concurrents présents à l'écran. Impressionnant quand on sait qu'il y a de nombreux carambolages et que toutes les voitures subissent des déformations ! Pour maintenir une bonne fluidité, les développeurs ont eu recours à une petite astuce de programmation. Il existe en fait trois niveaux de détail dans WTC. Votre voiture est composée de 600 polygones (on voit le pilote, les arceaux de sécurité), les voitures se situant au second plan compte quant à elle 250 polygones, enfin les plus éloignées se contentent de 50 polygones. Malin. Cette astuce permet également de conserver un bon niveau de détail pour les décors qui propose d'ailleurs une mise en couleur assez vivante. Mais l'un des aspects les plus spectaculaires de cette version non finalisée reste indéniablement la gestion des dégâts très similaire à celle de Colin 2 : les pare-brises explosent en mille morceaux, le moteur prend feu, après avoir été endommagés les pare-chocs, les spoilers et les capots se détachent sous l'effet de la vitesse et restent sur la piste, l'axe des roues se fausse... bref on prend vraiment plaisir à faire du stock-car ! Allez stop, arrêtons là, on vous en a déjà trop dit.

Une gestion des dégâts vraiment très visuelle.

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

CONSOLE 790F

LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK.

LES HITS DU MOIS

DE SANG FROID
VERSION FRANCAISE
DISPONIBLE EN JUILLET
PRIX SPECIAL NEWS :
TEL.

ALIEN RESURRECTION VERSION FRANCAISE
PARASITE EVE 2 VERSION FRANCAISE
JACKIE CHAN VERSION FRANCAISE
VANDAL HEARTS 2 VERSION FRANCAISE
SYDNEY 2000 VERSION FRANCAISE
MYKE TYSON VERSION FRANCAISE
NIGHT CREATURE 2 VERSION FRANCAISE
TENCHU 2 VERSION FRANCAISE
DRAGON VALOR VERSION FRANCAISE
GAUNTLET LEGEND VERSION FRANCAISE
NEED FOR SPEED 5 VERSION FRANCAISE
DISNEY RACING VERSION FRANCAISE
SUIKODEN 2 VERSION FRANCAISE
SF EX 2 VERSION FRANCAISE
EURO 2000 VERSION FRANCAISE

NOUVEAUTES A VENIR

RUGBY 2000 BIENTOT DISPONIBLE
LEGEND OF MANA BIENTOT DISPONIBLE
STRIDER 2 BIENTOT DISPONIBLE
FF9 BIENTOT DISPONIBLE
HOUDELHA BIENTOT DISPONIBLE
CHRONO CROSS BIENTOT DISPONIBLE
LUNAR 2 BIENTOT DISPONIBLE
LEGEND OF DRAGON BIENTOT DISPONIBLE
THREADS OF FATE BIENTOT DISPONIBLE
DESTRUCTION DERBY BIENTOT DISPONIBLE

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

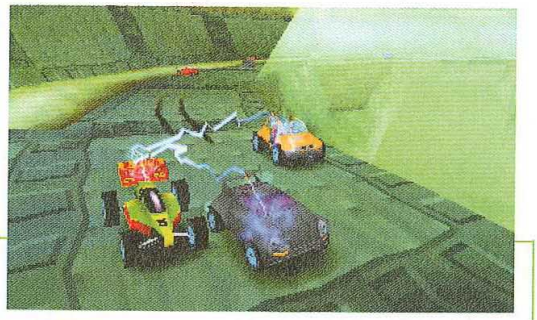
BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|
PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU
10F POUR ARTICLE SUPPL.

Par Xavier Brun

RE-VOLT 2

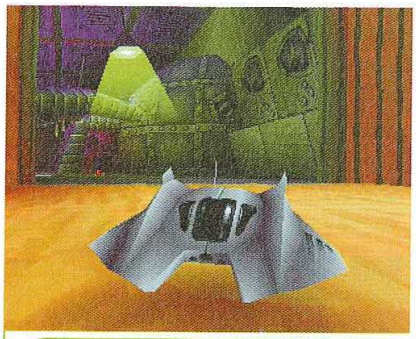


Editeur : Acclaim - Développeur : Acclaim Studios (États-Unis)

Disponible en septembre 2000

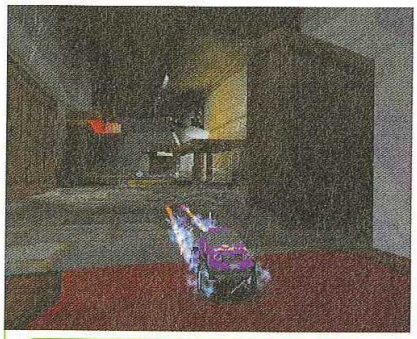
LE VRAI RE-VOLT

Re-Volt premier du nom n'a pas dû vous laisser un souvenir impérissable. Cette suite tend à s'imposer par ses améliorations et sa qualité surprenantes.



Le casque de Dark Vador aurait-il donné des idées pour la conception de ce véhicule ?

La grande série des jeux de simulation de courses vient tout juste de toucher à sa fin avec la suite des premiers volets (Colin McRae Rally 2, V-Rally 2 et GT 2) qu'une autre série pointe à l'horizon. Après le retour en fanfare des mini-bolides de Micro Maniacs, de l'arrivée de Muppet Race Mania, et en attendant Looney Tunes Racing, Walt Disney Magical Racing Tour et Woody Racing, ouf ! C'est à peu près tout pour l'instant, Re-Volt à son tour revient sur le devant de la scène avec ses voitures télécommandées. On dirait que ça se bouscule aux portillons pour faire valoir celui qui détient la meilleure formule, le meilleur jeu ou la meilleure licence. Micro Maniacs obtient sans conteste la palme d'or du fun et de l'originalité, mais Re-Volt 2 entend imposer une nouvelle fois le concept amusant du modélisme, même si le premier épisode fut une grande déception.



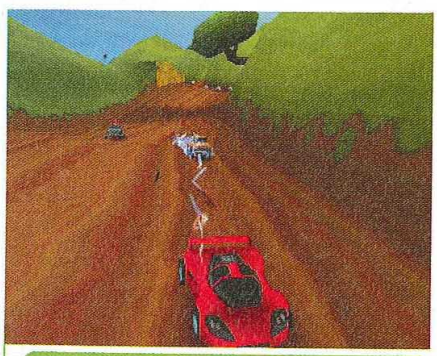
Un petit coup de turbo pour prendre le large.

VOLT OU AMPÈRE

Comme n'importe quel jeu de bagnoles, Re-Volt 2 propose les modes habituels : Entraînement, Tête-à-tête, Course simple et le Championnat composé de trois niveaux distincts. Huit concurrents vont se tirer la bourre sur chaque parcours. Les circuits auront évidemment des proportions gigantesques au regard de la taille des engins de course. Aux dires des développeurs, l'Intelligence Artificielle des participants est très bonne et il faudra rester sur ses gardes chaque fois que l'on s'approchera d'une autre petite voiture. Quand un podium sera décroché, de nouveaux véhicules ou circuits pourront sans doute être utilisés. Pour concourir dans les 5 environnements disponibles : Jungle, Horreur, Science-fiction, Monstre et Cartoon, 30 véhicules sont prévus (15 voitures et leur pendant aquatique). Le nombre de circuits est assez conséquent : 20 circuits (terre, nautique, hybride) déclinés en plusieurs modes (Miroir, Renversé et Miroir-renversé), soit un total de 80 circuits. Sans oublier l'éditeur de circuits pour laisser libre cours à l'imagination des petits génies en herbe ou aux futurs développeurs. Pour l'instant, même s'il est difficile de juger sur de simples photos, on nous promet beaucoup d'amusement et de franches rigolades, et contrairement à la précédente version, Re-Volt 2 a spécifiquement été développé pour PlayStation. Les défauts du premier volet, à savoir un moteur saccadé, des textures pixellisées (ce qui est encore le cas au vu des premières images) et une mauvaise sensation de vitesse, pourraient bien disparaître. Et ce Re-Volt 2 pourrait bien être le Re-Volt de la PlayStation, le précédent épisode n'ayant en définitive pas compté pour les joueurs. Peut-être une bonne surprise en perspective.

Les ambitions d'Acclaim

Basé à Glen Cove (NY, U.S.A.), Acclaim a assis sa « notoriété » sur le marché des jeux vidéo avec quelques best-sellers tels que Mortal Kombat ou NBA Jam. Au-delà de l'activité de ses studios de développement, la société a acquis de nombreuses licences (Turok, Batman ou encore South Park) qui existent sur console. Acclaim a d'ores et déjà annoncé plusieurs titres pour Playstation 2 : Shadow Man 2, Big Wave Surfing (titre provisoire), All-Star Baseball 2002 (Acclaim s'attaque également au marché des jeux de sports), Ferrari Formula 1 et 360 Challenge. Quant à Re-Volt, il sera disponible sur la nouvelle console Sony à la fin de l'année. http//www.acclaim.com



Les textures laissent franchement à désirer sur beaucoup de parcours.

L'homme et la machine

en parfaite harmonie

Mets un short et des baskets, et pose-toi un casque sur les oreilles. Monte sur ton scooter et élance-toi dans une course dingue et effrénée. C'est du jamais vu sur deux roues !

Non seulement tu vas affronter les concurrents les plus tordus des écrans, mais il faudra que tu fasses preuve de beaucoup d'adresse pour éviter le chat complètement barjo, les bouts de thon qui se baladent dans les airs et peut-être aussi la sécurité routière !

Caractéristiques

- Choisis l'un des 8 pilotes un peu dingues, mais très adroits
- Une énorme gamme de scooters uniques en leur genre
- 4 super modes : "Grand Prix", "Time Attack", "2P vs," et "Cat Hopping Training"
- Ecran partagé, action à deux joueurs
- Compatibilité Dual Shock
- Contrôle de la répartition du poids ; pour faciliter les manœuvres dynamiques comme les roues arrières, les dérapages et les virages serrés
- Un arsenal complètement fou comprenant des planches de surf, des cônes, des arrêts de bus, des sacs poubelles et du thon congelé.

STREET SCOOTERS

TYO
Spirit of Tokyo

EON DIGITAL ENTERTAINMENT

Street Scooters © EON Digital Entertainment. All Rights Reserved. Developed by TYO. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WOLVERINE
TORNADE
X-M
MARVEL
TM & © 2000 MARVEL CHARACTERS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
LE 16 AOUT AU CINEMA

CYCLOPE
MAGNETO
www.foxfrance.com
UFD
20th CENTURY FOX
© 2000 TWENTIETH CENTURY FOX

DUCATI

ACCLAIM ET LES BELLES RITALES

Editeur : Acclaim - Développeur : ATD (GB)

Disponibilité : fin 2000

La moisson des licences va bon train chez Acclaim : après Ferrari, l'éditeur a récupéré la marque Ducati, histoire de nous pondre un bon gros jeu de motos, avec tout plein de gros cubes tout rouges dedans !

Depuis que j'ai dit à Scoutibou que j'écrivais un papier sur un jeu de moto dédié aux Ducati, il me fait grave la gueule. Remarquez, faut le comprendre le pauvre. Il a du mal à assumer sa condition de vieux scooter décati, rouillé de partout et quasi-asthmatique, surtout lorsqu'il se fait doubler par des gros cubes rugissants qui le narguent sans vergogne. Bah, j'vais peut-être devoir m'en séparer dans pas très longtemps, et passer à autre chose. Tiens, pour le coup, j'm'offrirais bien une petite Ducati. Ça c'est d'la meule ! Superbe gueule, mécanique « noble », son envoûtants et performances pas dégeu', avec ça, c'est clair, j'les plante tous sur place ! Bon, d'un autre côté, va également falloir que je trouve des ronds pour l'acheter, parce qu'une Ducat', ça coûte bon-bon ! Et puis l'assurance, j'vous dis pas comment j'vais raquer… Pfui, si ça s'trouve j'vais encore me racheter un scoot' de merde… M'enfin, histoire de faire semblant d'être un vrai motard, j'pourrai toujours me rabattre sur le Ducati d'Acclaim.

PLEIN DE PROMESSES…

Très en verve question sports mécaniques, Acclaim s'est offert dernièrement une belle licence Ducati toute rutilante. Le résultat : une simulation de motos développée par ATD (Rollcage, Sydney 2000…), qui, on l'espère très fort, ne sacrifiera pas la qualité sur l'autel de « la licence qui coûte tellement cher qu'on a plus une thune pour faire un bon jeu derrière ». Bin oui, pour l'instant, seules quelques photos et un communiqué de presse laconique ont été divulgués et nous en sommes réduits à de simples supputations. On y apprend par exemple qu'il sera possible de piloter quelques 40 Ducati de toutes les époques (Cucciolo, 750SS, MH900E, 996…), que l'on pourra faire parler la poudre au cours d'une vingtaine d'épreuves réparties sur 8 circuits, qu'un musée virtuel retracera avec force détails l'Histoire de la marque, et qu'un mode Deux Joueurs sur le même écran sera disponible. A part ça, on nous annonce également la possibilité de « tuner » sa moto, et surtout de participer à une sorte de mode Carrière (Ducati Life Campaign) dans lequel on devra vraisemblablement gravir un à un les échelons, afin d'acquérir ses lettres de noblesse dans l'écurie Ducati (comme dans NFS Porsche 2000 ?). Voilà, je vous passe les détails concernant les graphismes en super-haute résolution, la jouabilité aux petits oignons et tout, et tout. Non, en fait, on va attendre bien sagement une version jouable, afin de juger si le mythe Ducati a été honoré ou pas ! Oui, on va faire ça…

Ne vous fiez pas aux photos : le jeu est loin d'être terminé !

Grâce à la vue « guidon », les sensations devraient être décuplées… Pour peu qu'elle soit jouable !

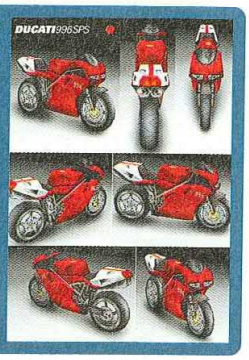
Ducati, la marque

N'y connaissant strictement rien en motos qui vont vite (mon truc, c'est plutôt les scooters Peugeot), j'ai demandé à l'ami Stéphane Hébert, grand fondu de gros cubes devant l'éternel de me causer deux minutes des Ducat' :

Moi : Hé, Stef, c'est une marque italienne Ducati ?

S. H. : Ouais.

- Non parce que moi j'y connais que dalle. Sinon, c'est bien comme moto ?
- En Superbike, ils sont quand même Champions du Monde !
- Cool, et à part ça…
- Bein, c'est des bi-cylindres super-chères, réputées pour leurs parties cycle…
- Et y'a un kick pour les démarrer, des fois que la batterie soit morte ?
- …
- Hum, donc c'est plutôt des meules de tueur ?
- Ouais, c'est pas ce qu'on fait de plus rapide, mais c'est agréable à conduire, pour peu qu'on soit un petit gabarit.



ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION + DUAL FORCE 790 F + 100 F de bon d'achat*

VOLANT + PEDALIER ACT LABS + CARTE PSX 590 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY 199 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE 269 F
VOLANT + PEDALIER MC 2 499 F
SIEGE BACQUET 790 F

*(2 bons de 50 F non cumulable à voir sur achat de plus de 500 F (hors consoles))

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	CARTE MEMOIRE 15 BLOCS + BOITE	49 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	CARTE MEMOIRE 30 BLOCS + BOITE	59 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
GAME BOOSTER	399 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE METAL+BOITE	119 F
CABLE LINK	99 F	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
VIRTUAL GUN	249 F	PACK 2 MANETTES SANS FILS	199 F
V.G.A BOX	499 F	PACK 2 MANETTES SANS FILS DUAL FORCE	349 F
PRISE PERITEL RGB	49 F	MANETTE TURBO	49 F
PACK DE VIBRATION	99 F	MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE	99 F
RALLONGE MANETTE	49 F	MANETTE DUAL SHOCK (TRANSPARENTE, VERTE, BLEUE, NOIRE, GRISE)	199 F
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	99 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEUR	169 F
		VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F
		COQUE COULEUR PSX SERIE: 5000 A 9000	99 F

OFFRE SPECIALE ESPACE 3 GAME'S SONY. POUR TOUTE PRECOMMANDE DE LA PLAYSTATION 2 A PARTIR DU 15/08/2000
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS NOUS CONTACTER PAR TEL.

PLAYSTATION

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACE COMBAT 3	349 F	FIFA 2000	349 F	NASCAR 2000	369 F	**STAR OCÉAN 2**	**199 F**
ALUNDRA 2	**199 F**	FIGHTING FORCE 2	359 F	NBA LIVE 2000	369 F	STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	299 F
ARMORINE	199 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	**NEED FOR SPEED PORSCHE 2000**	**369 F**	STREET FIGHTER ALPHA 3	269 F
ASTERIX LE FILM	299 F	FORMULA ONE 99 COLLECTOR	199 F	NFL EXTREME	269 F	STREET FIGHTER COL. 2	269 F
BALLISTIC	249 F	**FRONT MISSION 3**	**299 F**	**NIGHTMARE CREATURE 2**	**299 F**	STREET FIGHTER EX+ALPHA 2	329 F
BEETMANIA+ DJ CONTROLLER PAD	**549 F**	**GALERIANS**	**299 F**	NHL 2000	369 F	STREET SKATER 2	369 F
BLOODY ROAR 2	299 F	GAUNTLET LEGENDS	369 F	**PARASITE EVE 2**	**329 F**	**SUIKODEN 2**	**299 F**
CAESAR PALACE 2000	329 F	**GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS**	**299 F**	POOL ACADEMY	219 F	SUPERBIKE 2000	369 F
COLIN MC CRAE RALLY 2	**299 F**	GRANDIA	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	**SYDNEY 2000**	**329 F**
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	GUILTY GEAR	299 F	**RADICAL BIKERS**	**199 F**	SYPHON FILTER 2	299 F
COOL BOARDERS 4	299 F	GUNGAGE	249 F	RAILROAD TYCOON 2	349 F	TARZAN	349 F
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	GUY ROUX 2000	299 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	THEME PARK WORLD	369 F
DE SANG FROID	**349 F**	HOGS OF WAR	349 F	RALLY MASTERS	369 F	TINY TANK	299 F
DESTRUCTION DERBY RAW	**299 F**	HUGO 2	299 F	RAT ATTACK	299 F	TOMBI 2	199 F
DIE HARD TRILOGY 2	369 F	ISS PRO EVOLUTION	369 F	RAYMAN 2	369 F	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F	JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	369 F	RAZMOKET FONT LEUR CINEMA	349 F	TOMB RAIDER 4	249 F
DRACULA RESSURECTION	369 F	**JEREMY McGRATH S.CROSS 2000**	**299 F**	RAZMOKETS + 2 FIG.	329 F	TOSHIDEN 4	349 F
DRAGON BALL FINAL BOUT	249 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	299 F	READY TO RUMBLE 2	369 F	TRACK N FIELD 2	369 F
DRAGON VALOR	**199 F**	J.MADDEN 2000	369 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	UEFA 2000	369 F
EARTHWORM JIM 3D	**299 F**	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	329 F	RESIDENT EVIL SURVIVOR	349 F	URBAN CHAOS	369 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	329 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	**REVOLT 2**	**299 F**	**VAGRANT STORY**	**299 F**
EHRGEIZ	299 F	LEGACY OF KAIN II SOUL REAVER	249 F	RIDGE RACER 4 COLLECTOR	299 F	**VANDAL HEART 2**	**329 F**
EURO 2000	369 F	LEGEND OF KARTIA	249 F	ROAD RASH JAILBREAK	369 F	VEGAS GAMES	349 F
EVERY BODY'S GOLF 2	199 F	**LEGEND OF LEGAIA**	**199 F**	RONALDO V-FOOTBALL	369 F	VICTORY BOXING 3	349 F
F1 RACING CHAMPIONSHIP	369 F	LEGO RACERS	299 F	**RUGBY 2001**	**299 F**	VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE	269 F
F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	LES SCHTROUMPFS	299 F	SAGA FRONTIER 2	369 F	WARPATH: JURASSIC PARK	369 F
FEAR EFFECT	369 F	LEGO ROCK RAIDERS	249 F	SHADOWMAN	299 F	WILD ARMS	249 F
		MEDIEVIL 2	**199 F**	SHAOLIN	249 F	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	229 F
		MEDAL OF HONOR	369 F	SHERIF FAIS MOI PEUR	219 F	WWF SMACK DOWN	349 F
		MIGHT & MAGIC CRUSADER	369 F	SILENT HILL	329 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	269 F
		MISSION IMPOSSIBLE	299 F	SPACE DEBRIS	269 F	X-FILES	349 F
		MUPPET RACE MANIA	199 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	**YANNICK NOAH 2000**	**299 F**
		MUSIC 2000	299 F	SOUTH PARK RALLY	299 F		

PROMO PSX

JEUX NEUFS EUROPEENS

AIR COMBAT	99 F	DREAMS	149 F	MEDIEVIL	149 F	SPEED FREAKS	99 F
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	149 F	FIFA 98	129 F	METAL GEAR SOLID	169 F	**SPORT CAR GT CLASSIC**	**99 F**
ATLANTIS	**149 F**	FINAL FANTASY 7	149 F	MICKEY	149 F	SPYRO	149 F
BATTLE SPORT	99 F	FORMULA ONE 97	149 F	MONACO GP 2	99 F	**SPYRO 2**	**199 F**
CASTROL HONDA S.BIKE	**99 F**	**FORMULA ONE 99**	**149 F**	MOTO RACER	149 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
C.C. ALERTE ROUGE	**99 F**	FORSAKEN	99 F	**MOTO RACER 2**	**169 F**	**STREET SKATER**	**99 F**
C.C. MISSION TESLA	149 F	G.POLICE	99 F	MULAN	99 F	TAIL CONCERTO	149 F
CENTIPEDE	169 F	**G.POLICE 2**	**99 F**	NASCAR 99	99 F	TEKKEN 3	149 F
CHINE	**149 F**	GRAN TURISMO	149 F	NBA LIVE 99	149 F	TIME CRISIS	149 F
COLIN MCRAE RALLY	169 F	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F	**POINT BLANK 2**	**99 F**	TOCA TOURING CAR 2	169 F
COUPE DU MONDE 98	129 F	HEART OF DARKNESS	169 F	POINT BLANK 2 + GUN	149 F	TOMB RAIDER 2	169 F
CROC	169 F	HERCULE	149 F	**POPULOUS**	**99 F**	TOMB RAIDER 2 +MEMO + SOL	199 F
DIE HARD TRILOGY	169 F	IRON BLOOD	99 F	RAYMAN	99 F	**TRUE PINBALL**	**169 F**
		ISS PRO	169 F	REVOLUTION X	99 F	VIRUS	149 F
		JONAH LOMU RUGBY	199 F	**RIDGE RACER 4**	**149 F**	V-RALLY	169 F
		JURAASIK PARK THE LOST WORLD	**99 F**	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F	WIPE OUT 3	99 F
		L'AMERZONE	**169 F**	**SLED STORM**	**99 F**	**WORMS**	**169 F**
		MAGIC CARPET	99 F	SMALL SOLDIERS	99 F		

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3		GAME'S REGION PARISIENNE		GAME'S NORD		GAME'S AUTRES	
PARIS RIVOLI	01 40 27 88 44	PARLY 2	01 39 55 19 20	DOUAI	03 27 97 07 71	LENS	03 21 70 01 47
VOLTAIRE	01 48 05 42 88	CERGY 3	01 30 75 95 42	LILLE	03 20 13 92 92	AMIENS	03 22 91 73 33
LILLE		ST QUENTIN YVELINES		VALENCIENNES		REIMS	03 26 88 24 20
BETHUNE	03 20 57 84 82		01 30 57 13 43		03 27 41 07 13	MONTPELLIER	04 67 64 05 00
FAIDHERBE	03 20 55 67 43					VAL THOIRY	04 50 20 86 06
VANNES	02 97 42 66 91						

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

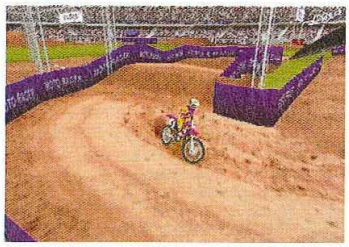
Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom :..... Prénom :.....
N° Client(si déjà client):..... Age : ..... Ans Téléphone :.....
Adresse :.....
.....
Code Postal:..... Ville:..... Signature:

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash
☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _/_ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.



MOTO RACER WORLD TOUR

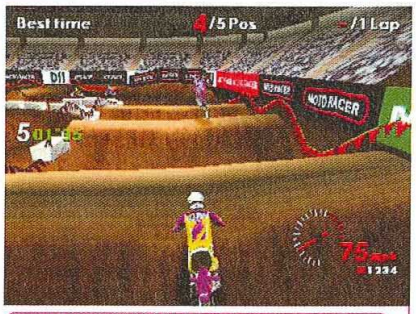
Editeur : Delphine Software - Développeur : Delphine Software (France)

Disponible en septembre 2000

LE RETOUR DES GROS TUBES

Moto Racer World Tour va enfin apporter un peu de sang neuf à la série, puisque ce troisième opus est tout sauf radin en innovations. Nouveau moteur graphique, nouveau moteur physique, nouveaux modes de jeu, tout a été fait pour offrir aux fans une suite dont ils ne seront pas prêts d'avoir fait, devinez quoi, le World tour...

Oui bon, ok, elle était facile. Que voulez-vous, on a tous besoin de vacances. Bien longues... au soleil... sous des palmiers... entouré de vahinés à moitié nues (ou totalement, je ne suis pas pudique)... un cocktail au curaçao dans la main droite... du sable entre les doigts de pieds... des restes de gambas grillées entre les dents... Courtney Cox allongée dans le hamac voisin vous murmurant des mots doux à l'oreille... (soupir). Mais en attendant de prendre ses rêves pour des réalités, on est à Levallois, cerné par le béton, et en plus je suis grave à la bourre pour rendre mon texte. Pas glop. Allez courage, il suffit que je pense à Courtney qui m'attend dans ma Lamborghini blanche pour me motiver. Oui, parce que Courtney et moi, enfin je peux



Les circuits indoor ont été réalisés par un vrai professionnel.

rien dire, mais bon bref. Du sang neuf donc, après un Moto Racer 2 auquel il manquait quand même un petit quelque chose pour être vraiment inoubliable. Et ce n'est pas être méchant que de l'écrire, puisque c'est Paul Cuisset lui-même qui le reconnaît à demi-mots (le géniteur des Moto Racer, en interview dans ce numéro). C'est pourquoi l'équipe de développement n'a pas ménagé ses efforts pour faire de World Tour le meilleur jeu de moto sur PlayStation, et ma foi elle semble en voie de réussir son pari.

METTEZ UN PILOTE DE COURSE DANS VOTRE MOTEUR

Le premier point sur lequel ont beaucoup travaillé les programmeurs concerne l'amélioration du comportement de la moto. Il faut dire que jusqu'à présent, aucun d'eux n'avait la moindre connaissance

en la matière. Cela explique, que pour MR et MR2, les réactions étaient plus proches d'un aquarium à sardines ou d'une enclume à bouteille que d'une vraie bécane. Pour World Tour, Delphine Software s'est associé avec Tech 3, écurie française participant au Championnat du Monde de Vitesse en catégorie 250 cc. C'est au sein de ce team qu'officie Olivier Jacque, actuellement en bonne place pour la course au titre. Les ingénieurs de Tech 3 et Olivier ont ainsi largement conseillé les programmeurs, afin que la moto réagisse avec un minimum de crédibilité. Ainsi, bien que restant encore un jeu d'arcade, le joueur devra désormais se préoccuper de notions jusqu'ici inconnues dans MR, comme « freiner avant un virage », « prendre les bonnes trajectoires », « doser l'accélération en courbe », et surtout « ne pas considérer les bas-côtés comme des endroits où il fait bon mettre les pneus ». Cet effort de réalisme concerne surtout les courses sur circuits, les autres disciplines étant largement moins exigeantes.

SEPT MODES DE JEU

Car en plus des courses de Vitesse, vous pourrez participer à du Cross, du Super Cross, du Free Style, du Trial, du Dragster et enfin une course avec du trafic. Cette dernière, largement inspirée des quais de Seine parisiens, vous place au milieu d'une circulation remplie de voitures qui changent de voies à l'improviste. En vue interne, les sensations seront plus vraies que nature, les fractures en moins lorsque vous finirez dans le mur. Le Trial, comme son nom l'indique, est une épreuve où vous devrez faire preuve de finesse et de précision, puisque vous devrez évoluer sur des chemins pas plus larges que ça (là j'écarte les mains d'environ soixante centimètres). Le Free Style consiste à sauter le plus haut possible pour effectuer une douzaine de figures acrobatiques. Genre « regarde Alain, sans les mains ! », « regarde Roger, sans les pieds » ou encore « regarde Ivan, sans les dents ! ». Le mode Dragster n'est par contre pas réaliste pour deux euros, puisqu'il consiste à tourner sur des circuits très simples à bord des machines prenant allégrement plus de 600 km/h. Pour terminer, le Cross et le Super Cross vous feront tour à tour passer de pistes bosselées à des chemins campagnards étroits, où gestion de la glisse et des sauts seront les maîtres mots. En ce qui concerne la variété des paysages, nous aurons droit à l'Ile de Man, le circuit de Suzuka, le circuit d'Easter Creek, le stade de France, le circuit de Sachsenring, plus divers autres endroits imaginaires, en Indoor et Outdoor.

La gestion de l'impulsion permet de faire tourner la moto sur place

Le mode Trafic risque d'être bien excitant

LE CHOIX DES ARMES

En plus des divers modèles proposés (vitesse, cross, dragster), chaque moto sera caractérisée par sa cylindrée (125 cc, 250 cc, 500 cc) et ses performances. Les 250 cc seront ainsi plus maniables mais moins rapides, alors que les 500 cc seront plus véloces mais également plus délicates à emmener en virage. Enfin, il faudra choisir la configuration qui siéra le plus à votre style de conduite, en privilégiant l'accélération, le freinage, la vitesse, ou enfin la tenue de route. Pour finir, parlons de la gestion indépendante de le suspension avant et arrière, de l'interaction physique entre le pilote et la moto, de la gestion de l'effet gyroscopique, de la motion capture des pilotes très travaillée, du mode 2 Joueurs sur le même écran, et enfin de l'utilisation de la haute résolution pour le graphisme (512*256). Voilà, ça y est, on en a parlé. Bref, tout cela s'annonce sous les meilleurs auspices. Rendez-vous à la rentrée pour le verdict final.

L'Ile de Man, la mecque des motards

La vue interne sera la plus impressionnante, mais pas forcément la plus jouable.

Cause tics nerveux, vends manette vibrante.

Désormais, tous les jeux vidéo (jeux, consoles, manettes...) sont aux enchères sur QXL.fr pour les particuliers comme pour les professionnels. Pour les particuliers c'est une manière ludique de vendre et d'acheter en fixant vous-mêmes des prix. Pour les professionnels, QXL.fr c'est un nouveau canal de distribution innovant et efficace.

www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?

TOUS LES JEUX VIDÉO AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux + de 18 ANS

Une petite surprise ludique agréable délivrée par Psygnosis ; on n'en demandait pas tant pour combler cette période estivale ! Laissez-vous embarquer dans un monde de spontanéité juvénile assez délirant. A retrouver sur notre CD de démos de l'été.

Editeur : Psygnosis - Développeur : Camden Studio (G.-B.) - Disponible en septembre 2000

TEAM BUDDIES

LA GUERRE POUR RIRE

Les Teams Buddies menaient une vie insouciante rythmée par les décibels avant le chaos.

Les Team Buddies sont des petits personnages en forme d'œuf aux couleurs vives qui évoluaient dans un univers joyeux et désinvolte, jusqu'à l'arrivée de la Nouvelle Lune. Ce qui n'était que paix et volupté devint chaos et anarchie. Nos petits bonshommes pacifiques découvrirent dans un premier temps les armes, tombées du ciel, puis la convoitise et la quête du pouvoir. Et vous voilà balancé au beau milieu de cette sympathique guérilla pour sauver votre peau de plastique et celle de vos compatriotes. Evidemment, vous ne trouverez pas d'hémoglobine puisque l'on s'adresse à un jeune auditoire. Néanmoins, la victoire n'est pas facile à obtenir sans une petite stratégie préalablement établie. En effet, un petit détour par le mode entraînement est chaudement recommandé afin de maîtriser la confection des armes et autres matériaux de guerre, puisque ces derniers apparaissent lorsque vous avez réussi à empiler des caisses, qui tombent du ciel à intervalle régulier. Vous pouvez aussi confectionner un tank ou un nouvel allié en empilant le nombre de caisses requis. Ainsi armé, le Buddy que vous êtes devenu devra réussir une trentaine de missions dispersées dans sept tableaux différents, notamment la Jungle en Caoutchouc ou les Plaines Malsaines. Vous évoluez dans un environnement simple et bien délimité, donc pas d'égarement possible. Après avoir créé vos nouveaux partenaires, vous pourrez essayer de leur donner des ordres dans la panique ambiante. Les épreuves sont assez rapides et demandent une bonne dose de sang-froid pour parvenir à ses fins. Dès le départ, les balles sifflent, les grenades pleuvent et les explosions s'enchaînent. Un ours peut aussi surgir et vous lacérer en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire ! L'esprit des Buddies est assez frappé ; il vous sera par exemple demandé de récupérer votre vélo subtilisé par un adversaire et de lui infliger ensuite la correction qui vous semblera la plus juste. Attention à ne pas se disperser ! La majorité des épreuves se déroulent en cinq minutes intensives. Le rythme est dense et les ennemis nombreux. Bref après avoir dompté la manette, on passe un bon moment seul ou jusqu'à quatre joueurs. Il y a aussi de nombreuses allusions à certains films à gros budget genre Independence Day ou Terminator. L'esprit est un peu décalé, assez drôle et divertissant, un bon cocktail pour un titre destiné aux 10/14 ans.

Les Teams Buddies découvrent des armes marrantes tombées du ciel. De là va naître le désordre et l'anarchie au pays des gentils buddies.

L'avis de Pierre 12 ans

« Ça semble un peu confus au début car les adversaires sont assez rapides. Mais on s'habitue vite, et y a plein de missions marrantes. J'aime bien y jouer à plusieurs parce qu'il ne suffit pas de tirer n'importe où pour gagner, mais réfléchir un peu. J'ai aussi bien aimé l'allure des petits personnages. »

réable
n n'en
cette
rquer
vénile
re CD
l'été.

re 2000

s Plaines
nnement
garement
ux parte-
nner des
épreuves
onne do-
ns. Dès le
pleuvent
urs peut
de temps
s Buddies
mple de-
sé par un
orrection
tion à ne
reuves se
Le rythme
Bref après
bon mo-
y a aussi
ms à gros
erminator.
et diver-
e destiné

BUDDY FILMS

Adieu.

Achète CD de blues en grosse quantité.

www.qxl.fr

TOUT ACHETER ET TOUT VENDRE AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

Désormais, en vous connectant sur QXL, non seulement vous trouverez de multiples produits mais vous découvrirez aussi une autre façon d'acheter et de vendre où le client est toujours roi puisque c'est lui qui fixe les prix.

QXL.fr

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux T de 18 ANS

Les toons sont une mine d'inspiration et d'adaptation pour les développeurs. Cette fois, c'est Donald le vilain canard qui s'y colle pour une aventure qui promet d'être animée !

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Ubi Soft (France) - Sortie prévue pour l'automne 2000

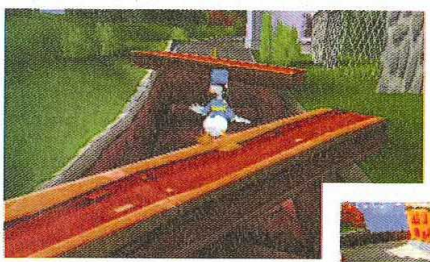
DONALD DUCK QUACK ATTACK

UN CANARD SUPER EN COLÈRE !

Les différents obstacles ne sont pas évidents à franchir !

On a pu découvrir les premières images de Donald Duck à l'E3 de Los Angeles en mai dernier. Et on a aussi eu droit à une petite présentation alors que le jeu est encore en développement. Il était enfin temps qu'on offre à Donald le malchanceux une incursion dans le monde de la PlayStation alors que la quasi-totalité des toons ont eu la leur. En plus, il est vraiment sympa, on ressent de la pitié pour lui vu qu'il lui arrive tout le temps plein de malheurs. En somme, le personnage méritait qu'on lui accorde plus d'attention. Justice lui est donc rendue aujourd'hui, enfin, dans quelques mois en fait. Dans cette aventure, le célèbre canard doit sauver Daisy des griffes de Marlock le méchant magicien. Il semblerait que Donald ne soit pas le seul à vouloir retrouver sa belle, un certain Gladston, son cousin, serait également à sa recherche. Apparemment, Ubi Soft n'a pas voulu se cantonner à un simple jeu de plate-forme où l'on court et saute pour éviter les obstacles et les méchants. Les développeurs ont décidé d'exploiter à fond les ressources de la licence Donald pour obtenir un résultat plus qu'intéressant. Le canard lunatique est forcément de mauvaise humeur et pousse des petits cris, il passe ainsi rapidement du stade bonne humeur au stade super-énervé. Quand il touche un méchant bonhomme, il se transforme alors en une boule de fumée blanche et tourbillonnante. L'ambiance et l'esprit sont bien sûr très « dessin animé ». Le design reste d'ailleurs fidèle au dessin. Il y a notamment, une scène où Donald doit échapper à un camion qui lui fonce dessus, tout en évitant des obstacles qui avait l'air bien sympathique. Pour un jeu qui s'adresse aux plus jeunes, la difficulté semble ardue ce qui est plutôt une bonne nouvelle. Les décors sont aussi très colorés et divers. Enfin, le peu qu'on ait vu avait l'air bien prometteur. On a vraiment l'impression d'évoluer au beau milieu d'un dessin animé ce qui en soi est déjà très fort. Ben voilà, le refrain habituel qui pointe le bout de son nez, on attend impatiemment d'en voir plus pour se faire une idée plus complète.

Il est dur de franchir des obstacles lorsqu'un poids lourd fonce !



On remarque la richesse des couleurs et les caractéristiques bien définies des D.A.

EN ROUTE POUR LA MAGIE!

Walt Disney World® Quest
MAGICAL RACING TOUR

Lance-toi dans des courses fantastiques sur 13 circuits magiques situés dans les parcs WALT DISNEY WORLD® dont Space Mountain, Haunted Mansion, Big Thunder Mountain Railroad et bien d'autres. Avec l'aide de Jiminy Cricket de Tic et Tac et de nombreux amis tu vas devoir retrouver les pièces du canon à feux d'artifice pour sauver la grande parade. Découvre des pilotes cachés, des circuits bonus et utilise les gadgets et les raccourcis pour arriver en tête. Prends le départ seul ou à plusieurs et rentre dans la magie des parcs WALT DISNEY WORLD® !

JEU ENTIEREMENT EN FRANCAIS

PlayStation

Walt Disney World

CONCOURS, ASTUCE ET SOLUTIONS
WWW.EIDOS.COM
08 36 68 19 22*
36 15 EIDOS*
* 2,21 F la minute

Disney Interactive

Crystal Dynamics

EIDOS INTERACTIVE

Walt Disney World ® Quest : Magical Racing Tour ® Disney. Walt Disney World ® Quest : Magical Racing Tour est une marque de Disney Interactive. Ce jeu est développé par Crystal Dynamics Inc et édité par Eidos Interactive Limited. Eidos, Eidos Interactive Limited et le logo Eidos sont des marques de Eidos group of Companies. Tous droits réservés. PlayStation et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

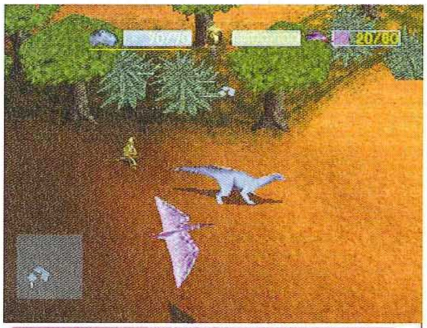
INTERDIT aux + de 18 ANS

Dinosaur, c'est un peu le bébé le plus attendu de Disney. Si vous avez eu la chance de voir la bande annonce, vous ne pouvez qu'halluciner sur la qualité du mélange 3D et images réelles. La transposition sur console sera-t-elle à la hauteur ?

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Sandbox Studios, Ubi Soft Entertainment, Disney Interactive - Disponible en novembre 200

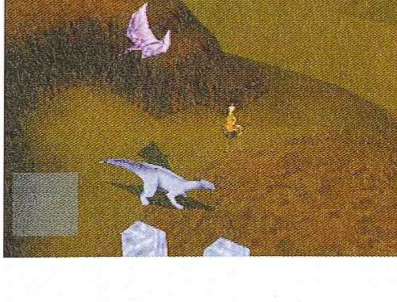
DINOSAUR

UN RPG CHEZ LES CRÉTACÉS



Sauter demandera une certaine habileté au tout-petit.

Eh oui, première nouvelle : chez Ubi Soft, on a voulu intégrer une véritable dimension RPG (Role Playing Game, jeu de rôle en français) à l'aventure d'Aladar, star du prochain long métrage de Disney, Dinosaur. Vous disposerez de 3 personnages : Aladar, le dinosaure Iguanodon, Zini, le singe lémurien, et Flia, le Pteranodon, un oiseau préhistorique. Il faudra utiliser les compétences de chacun à tour de rôle pour mener à bien votre épopée. Le jeu nous a été présenté dans une version non aboutie, vu que la sortie n'est prévue en Europe que dans 4 mois simultanément à la sortie du film. Au programme, 11 missions sur 14 niveaux qui alterneront entre action et exploration, 2 modes de jeu Individuel et En Équipe et un scénario inspiré du film comme toujours chez Disney. En effet, une grosse vilaine météorite s'est abattue sur la Terre des Crétacés causant ainsi de dramatiques changements. Vous devrez, dans ce chaos, guider Aladar et ses amis vers la terre promise. Vous serez plongé au cœur d'un monde primaire des plus réalistes où le travail en équipe est la clé de votre survie. Une des qualités de ce jeu réside dans l'évolution des pouvoirs des différents personnages : plus vous gagnez de combats et plus vos pouvoirs se développeront. L'aventure est placée sous le signe de la 3D temps réel, à travers 4 univers graphiques préhistoriques et 4 types de missions.



Le système de combat est inspiré de celui des jeux de rôle.

HISTOIRES DE DINOSAURES

Tout débute à la fin de l'ère Mésozoic où les dinosaures régnaient en maître sur leur terre. Dans les images que l'on a pu voir, un œuf d'iguanodon est volé par un oiseau. On suit sa progression jusqu'à son atterrissage sur une île isolée où il sera adopté par une famille de lémuriens, une troupe de petits singes. Aladar va vivre paisiblement jusqu'à l'arrivée de la météorite destructrice. Il devra ensuite se battre contre les terribles Vélociraptors et les Carnotaurs. Le jeu n'étant pas fini, on peut difficilement s'en faire une idée. Il bénéficiera d'un délai de développement plus long que la version américaine, dont la sortie est prévue en même temps que le film, ce mois de juillet donc. Heureusement pour eux, les joueurs américains ne sont pas difficiles. L'imposant merchandising préhistorique a déjà commencé à envahir les stands des grandes surfaces U.S. Il ne nous reste plus qu'à attendre quelques mois pour voir ce que les dinos ont dans le ventre !

Jou
*Communication téléphonique gratuite sur un n° 0 800 en dehors de la première connexion (en appel local) lors de l'ouverture du compte. Offre d'essai à utiliser dans les 30 jours qui suivent cette ouverture.
**Au tarif habituel d'une communication téléphonique. - AOL - 1, place Carpeaux - 92915 Paris la Défense Cedex - RCS Nanterre 402 192 777 ...Jen Personne OHS AP JEUX 20H 0400.
AOL est

Jouez sur Internet

30 F*

Essai totalement gratuit

> 20 heures gratuites Internet + téléphone inclus

Avec AOL, n°1 mondial de l'accès à Internet, la passion du jeu n'a plus de frontière.

- Découvrez la chaîne "Jeux", une exclusivité AOL.
- Jouez en solo ou en réseau avec d'autres mordus du monde entier.
- Téléchargez sur votre ordinateur les dernières démos jouables.
- Branchez-vous sur toutes les nouveautés et surfez sur la sélection des meilleurs sites de jeux.
- Profitez de tous les trucs et soluces disponibles.
- Gagnez des jeux grâce à nos concours en partenariat avec les plus grands éditeurs.

Sans coût caché, sans facture télécom, sans autre condition !

Connectez-vous à l'aide du CD-ROM joint à votre magazine. Si vous ne l'avez pas, téléphonez au 01 71 71 71 71** ou www.aol.fr

AOL

Simplifiez-vous Internet

AOL est un service de cegetel

*Communication téléphonique gratuite sur un n° 0 800 en dehors de la première connexion (en appel local) lors de l'ouverture du compte. Offre d'essai à utiliser dans les 30 jours qui suivent cette ouverture.
**Au tarif habituel d'une communication téléphonique. - AOL - 1, place Carpeaux - 92915 Paris la Défense Cedex - RCS Nanterre 402 192 777 ...Jen Personne ONS AP JEUX 20H 0600.

Par Edouard Duchamp

ONIMUSHA

PLONGÉE DANS L'IMAGINAIRE JAPONAIS

Editeur : Capcom - Développeur : Capcom [Japon]

Disponible en hiver 2000 [Japon]

Difficile de faire plus excitant que ce jeu. Entre Resident Evil et Bushido Blade, deux jeux cultes depuis bien longtemps auprès des joueurs, Onimusha sait se faire attendre.

Samanosuke visite des lieux très variés.

La lutte est loin d'être inégale vu le talent de Samanosuke pour les combats au sabre.

Samanosuke, un nom assurément pas de chez nous. Pas besoin d'être un pro des armes pour savoir ça. Par contre, pour incarner ce beau jeune homme, être le meilleur ami d'un sabre tranchant n'est vraiment pas de trop. Le brave Samanosuke, en effet, ne connaît pas encore l'usage de la Gatling, du fusil à pompe ou du MP5 (pourtant aujourd'hui très utiles), puisqu'il vit en l'an 1500, une époque troublée au Japon. C'est à cette époque que le grand shogun Oda Nobunaga a tenté de réunifier le Japon. Puissant et ambitieux, ce personnage a réellement existé. Il fait, dans l'Histoire du Japon médiéval, figure de Jeanne d'Arc pour nous. Sauf que contrairement à la pucelle en armure, ce n'est pas Dieu mais des démons qui auraient offert à Nobunaga leur aide afin de mener à bien sa quête. Voilà un sujet en or pour Besson. Historiquement, Oda Nobunaga est un grand politicien, mais dans le contexte qui nous occupe ici, à savoir la fiction Onimusha, il nous est présenté sous les traits d'un tyran adepte de magie noire. Samanosuke, sachant cela, est tout de même résolu à entrer dans le château du tyran, dans lequel se trouve sa future épouse qui n'est autre que sa cousine. Comme on dit autre époque, autres mœurs.

LE CHÂTEAU DES HORREURS

Une fois dans la place, Samanosuke devra traverser un très grand nombre de pièces, résoudre de nombreuses énigmes et combattre de non moins nombreux ennemis... comme pour un Resident Evil, des mêmes auteurs. Mais cette fois-ci, il ne sera pas question d'armes à feu, mais bel et bien de combats au sabre d'un très grand réalisme. C'est là, que se trouve l'aspect Bushido Blade du titre. En effet, vos adversaires seront généralement la garde personnelle de Nobunaga. Il s'agira donc de lanciers, de samourais ou de ninjas, parfois normaux, parfois passés par la case « je me transforme en une créature des ténèbres ». Esquives, contres, coups spéciaux, à la manière d'une véritable simulation de combat au sabre, le joueur va devoir faire preuve d'astuce et d'observation, chaque type d'ennemi luttant d'une manière précise et différente. Un peu plus loin dans le château toujours, le petit Samanosuke va se trouver confronté à des créatures de moins en moins humaines et de plus en

Des angles de vue impressionnants.

plus démoniaques. Double avantage pour les joueurs occidentaux que nous sommes, puisque nous allons avoir là, l'occasion de nous initier au bestiaire fantastique japonais, fort méconnu de par chez nous. C'est la dimension culturelle de ce titre, souhaitée par les auteurs.

PRINCIPE DE COMBAT

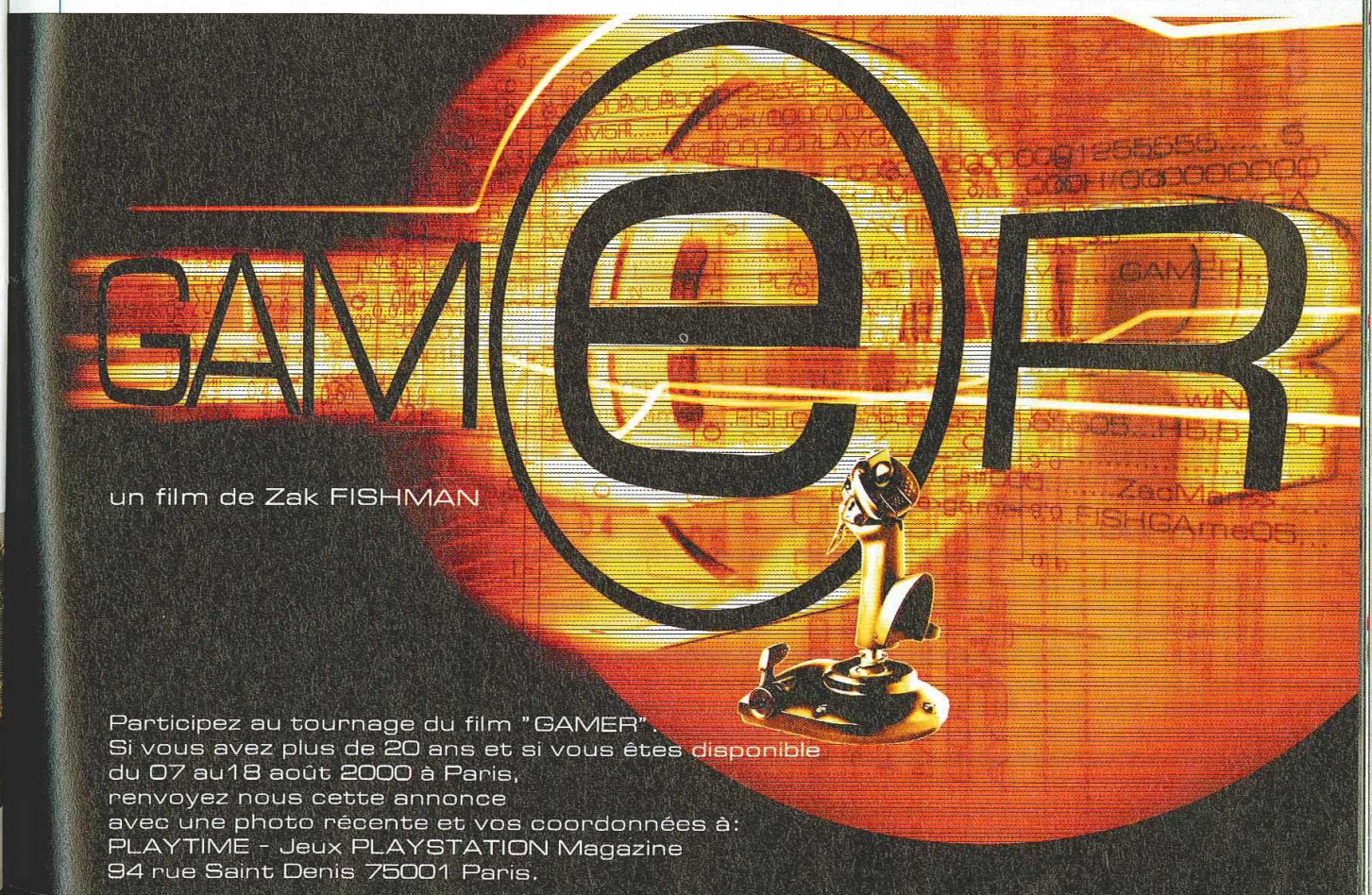
Bien entendu, pour se battre contre des créatures non-humaines en principe plus fortes que lui, Samanosuke va être en mesure d'utiliser des ustensiles auxquels le commun des mortels n'a pas accès : des gemmes magiques. Grâce à ces gemmes, il lui sera possible de gagner en puissance, et en possibilités d'attaque. A chaque fois qu'il trouvera une gemme, il lui suffira de la fixer à la partie qui

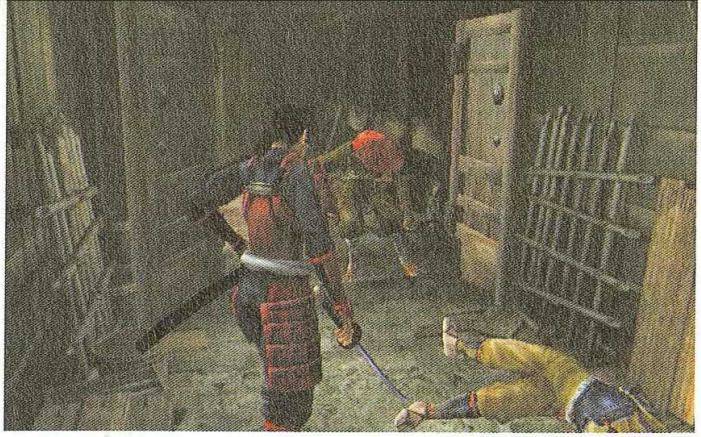
La modélisation parfaite des visages est possible uniquement sur PlayStation 2.

Un plan audacieux pour un jeu très cinéma...

Kaneshiro Superstar

Pour Kaneshiro Takeshi, gest director sur le jeu, on peut dire que la vie est belle. Alignant les films à succès, il a été propulsé par le film d'épouvante Ring, populaire dans toute l'Asie. Récemment il a tourné un film sur l'homosexualité en Amérique du Sud avec un grand réalisateur de Hong-Kong.





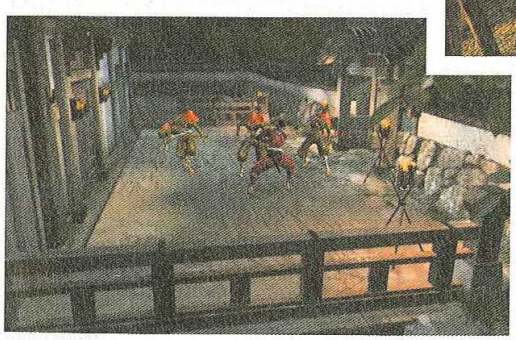
Parle, ou sinon...

protège l'avant-bras de son armure pour en obtenir les pouvoirs. Par exemple, si Samanosuke fixe la gemme de glace sur son avant-bras, il pourra geler ses ennemis en les frappant. De la même manière, il pourra les brûler, les électrocuter, etc., avec les gemmes de feu, de foudre, et autres éléments... Mais ces gemmes ne lui serviront pas uniquement au combat. Elles seront nécessaires pour traverser certains endroits, comme une porte glacée qui devra être fondue à coup de sabre sur lequel on aura passé la gemme de feu. Enigmes techniques comme la porte de glace, énigmes logiques, avec leviers et engrenages, énigmes physiques, avec des portes qui se referment très vite et qu'il faudra rejoindre en courant. Sans parler des pièges. Grâce à la puissance graphique de la PlayStation 2, un ennemi pourra surgir de n'importe quel endroit de l'écran, mur plancher, sans que l'on puisse le prévoir !

UN CASTING IMPRESSIONNANT

Pour ce jeu, Capcom n'a pas fait les choses à moitié. Cette fois-ci, le héros d'Onimusha apparaîtra sous les traits parfaitement reproduits par la PlayStation 2 d'un acteur japonais. Dénommé Kaneshiro Takeshi, il est une superstar en Asie, multipliant les feuilletons dramatiques au Japon, les blockbusters à Taïwan et Hong-Kong, provoquant des mouvements de foule incroyables en Thaïlande. Sa force ? Un super-minois bien entendu, mais surtout une connaissance parfaite du japonais, chinois, anglais, et un très bon jeu dramatique. Avec cet acteur dans le jeu, Capcom espère peut-être réaliser enfin le rêve de beaucoup de concepteurs, à savoir reproduire à l'identique un personnage vivant dans un jeu vidéo ou encore réaliser un film interactif avec un véritable acteur. Ceci dit, il est aussi possible que Capcom ait tout simplement souhaité que les jeunes filles japonaises se pâment de bonheur, en voyant les scènes de transition et le beau visage de Takeshi en gros plan ? Quoi qu'il en soit, entre les joueurs acharnés, les fans de cinéma, d'arts martiaux ou les jeunes femmes asiatiques, tout le monde devrait trouver son compte avec Onimusha. Peut-être le jeu le plus attendu de la PlayStation 2 à l'heure actuelle.

De fourbes ennemis.



Virgin INTE
PlayStation
INFOS + CADEAUX + SOL
Hot-Line 08 36 68 94
http://www.vie
© Virgin Interactive Ent
PlayStation et le logo P

, chinois,
c cet ac-
e réaliser
, à savoir
vant dans
interactif
ussi pos-
souhaité
de bon-
t le beau
l en soit,
cinéma,
siatiques,
pte avec
du de la

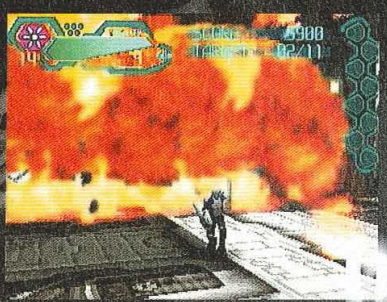
REFLEXION FAITE

“ PLUS QUESTION DE PAUSE
TOUT EST AFFAIRE DE SECONDES ! ”

0.00

0.05

0.10



0.15

0.20

1... PLACER. UN MOTEUR 3D DÉTONNANT, UN RYTHME FRÉNÉTIQUE.
2... ARMER. DES EFFETS PYROTECHNIQUES À TOUT CASSER.
3... TOUT EXPLOSER. UN MODE 2 JOUEURS POUR S'ÉCLATER SANS FIN.

© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Limited. Tous droits réservés.
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment, Inc. © Studio 3, 2000. Tous droits réservés.

VERSION ORIGINALE

Par Edouard Duchamp

DINO CRISIS 2

ENCORE DES DINOS

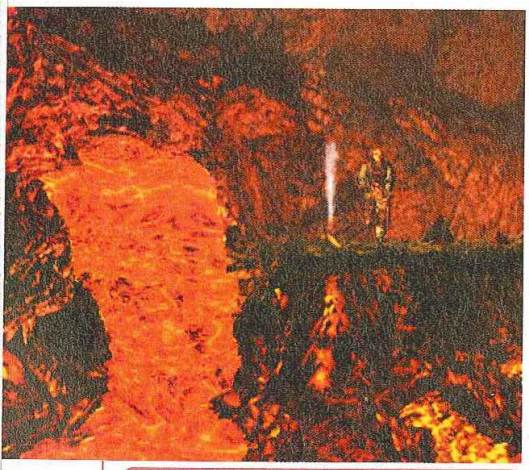
Editeur : Capcom - Développeur : Capcom (Japon)

Disponible en automne 2000 (Japon)

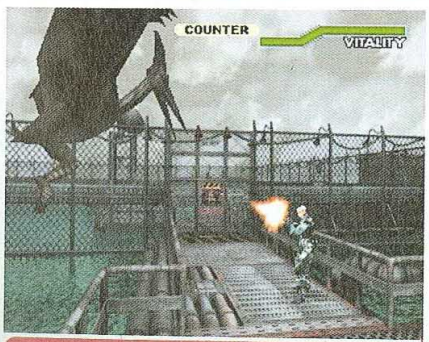
Les gros animaux griffus à sang froid reviennent, et cette fois encore Regina aura l'occasion de se faire des bottes et des sacs à main, si elle veut survivre...

Après le premier volet de Dino Crisis, on pensait que tout était entré dans l'ordre. C'était sans compter sur la fourberie des services spéciaux de l'armée américaine. Après avoir vu les capacités de survie et les instincts de Regina, elle a décidé de la prendre comme modèle pour mettre au point une brigade anti-dinosaures et ce pour prévenir les prochains « accidents ». Regina, bien contente, pensait se la couler douce dans un bureau jusqu'à l'an 3000 et ne jamais revoir de dinosaures, mais il allait en être autrement. Un autre savant fou a tenté à son tour de manipuler la troisième énergie, déjà responsable des ennuis du premier volet, si vous vous souvenez. Résultat, une explosion gigantesque a rasé une ville entière, suivie immédiatement de l'apparition d'une jungle tropicale, habitée par des dinosaures. Bien entendu, ces derniers sont heureux d'avoir autant de mètres carrés gratuitement, et sont bien décidés à défendre leur lopin de terre. De son côté, Regina est bien décidée, elle, à leur faire la peau, vu que son salaire en dépend. Au menu donc : chasse aux dinos dans une jungle épaisse et à température très élevée.

Il y a toujours un quota de portes fermées à ouvrir par divers moyens.



Un petit plongeon dans la lave s'avérera mortel.



Les très attendus ptéranodons.

REGINA DE LA JUNGLE

Contrairement au premier Dino Crisis, rapidement répétitif, le second promet beaucoup plus d'actions, de sueurs froides et d'imprévus. Désormais, tout se déroule dans la jungle. Fini le coup de fermer la porte et de souffler un coup pendant que le raptor (QI : 5, l'intelligence d'une casserole en quelque sorte) tente d'ouvrir la porte à coups de museau. Désormais, les dinosaures sont dans leur élément, et la fuite plus que le cache-cache sera de rigueur. Plus intelligents aussi, les dino-

n [Japon]

[Japon]

GLE

Crisis, rapi-
eaucoup plus
évus. Désor-
Fini le coup
coup pendant
une casserole
orte à coups
es sont dans
cache-cache
ssi, les dino-

Si vous n'arrivez pas à le prononcer, tapez-le.

URwired.fr

• JEUX VIDEO et DVD chez vous en 24 h.* •

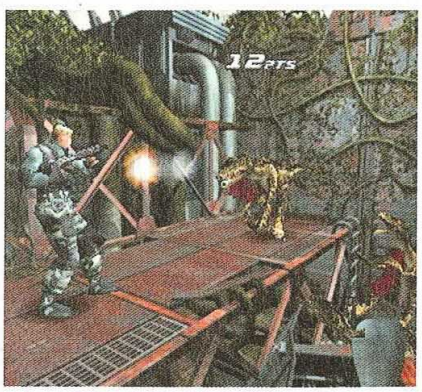
*Pour toute commande passée avant 15h. Envoi par Colissimo en 24h pour la Région Parisienne et en 48h pour la France Métropolitaine (garantie par la Poste).

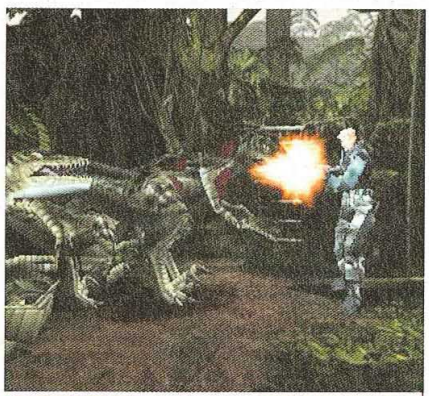
DINO CRISIS 2

Les décors en 2D permettent d'alléger les calculs de la console, qui peut du coup gérer plus de dinosaures plus complexes que dans le précédent volet

Un parc jurassique ?

Shinji Mikami est un fan de cinéma et cela se sent dans chacune de ses productions. Après les films d'horreur pour Resident Evil, le voilà qui s'inspire de Jurassik Park et de ses méchants raptors. C'est d'ailleurs Spielberg qui a permis au grand public de faire la connaissance des raptors, méconnus jusqu'alors.





Le dinosaure va bientôt tomber sous les balles de Regina

CHASSE AU DINO

Les dinosaures faisaient, dans le premier volet du titre, figure de lézards indestructibles. Heureusement, ce ne sera pas le cas dans ce deuxième épisode qui sera un peu plus orienté action que fuite. Et pour faciliter l'action, car il n'est tout de même pas recommandé de tirer dans le tas à chaque cas de figure, il n'est désormais plus nécessaire de presser un bouton pour courir : les personnages se déplacent au pas de course automatiquement (un peu comme dans les couloirs du métro parisien). La brigade anti-dinosaures dispose d'un armement complet prévu pour affronter les plus gros des lézards préhistoriques. Il sera donc possible désormais de tuer un raptor avec deux ou trois balles, au lieu des douze chargeurs à vider à la manière du premier volet. On serait ainsi tenté de dire que le jeu sera plus facile. Pas obligatoirement : les dinosaures sont moins résistants, mais d'un autre côté beaucoup

saures chasseront de la Regina à deux ou trois, afin de multiplier leur chance de la capturer. Heureusement, comme l'avait instauré Resident Evil 2, il sera désormais possible de passer d'un personnage à l'autre, et c'est ainsi que Regina sera assisté du costaud et un peu bête Dylan. Ce Dylan, qui n'a rien à voir avec le fils de votre voisine, est lui aussi un brave gars des forces spéciales, qui viendra aider la belle en cas de coup dur. Ainsi, le joueur pourra l'incarner en alternance avec la pauvre Regina qui commence sérieusement à être débordée. Au niveau des caractéristiques physiques, Capcom n'a encore rien annoncé, mais il est fort possible que Regina soit capable de faire des choses impossibles pour Dylan et vice-versa, ce qui obligerait le joueur à passer de l'un à l'autre pour débloquer certaines situations. Un jeu coopératif tout en jouant seul. Une bonne idée qui pourrait apporter un peu de nouveauté à ce Dino Crisis.

...nt / Published under licence from Sunsoft.